

**BÀI TẬP THỰC HÀNH**

THIẾT KẾ WEB  
VÀ LÀM HOẠT HÌNH VỚI

macromedia  
**FLASH  
MX**

**NHANH VÀ HIỆU QUẢ**

- **XEM** thao tác bằng hình ảnh
- **HỌC** nhanh chóng - dễ dàng
- **ỨNG DỤNG** ngay những gì đã học

## BÀI TẬP THỰC HÀNH

THIẾT KẾ WEB

VÀ LÀM HOẠT HÌNH VỚI

macromedia

FLASH

MX

NHANH VÀ HIỆU QUẢ

- XEM thao tác bằng hình ảnh
- HỌC nhanh chóng - dễ dàng
- ỨNG DỤNG ngay những gì đã học

*Một quyển sách không thể thiếu với  
các nhà thiết kế đồ họa, các họa sĩ,  
giáo viên giảng dạy kỹ thuật - Đồ họa vi tính  
và hơn thế nữa  
trong việc tự học với phương châm*

*Xem thao tác bằng hình ảnh  
Học nhanh chóng dễ dàng  
Ứng dụng ngay những gì đã học*

*Rất mong sự đóng góp của các thầy cô  
cũng như các học sinh, sinh viên  
để tài liệu biên soạn về lĩnh vực  
Đồ họa vi tính - Thiết kế web - Giáo trình điện tử  
ngày càng hoàn thiện hơn về  
nội dung cũng như hình thức*

# GIỚI THIỆU

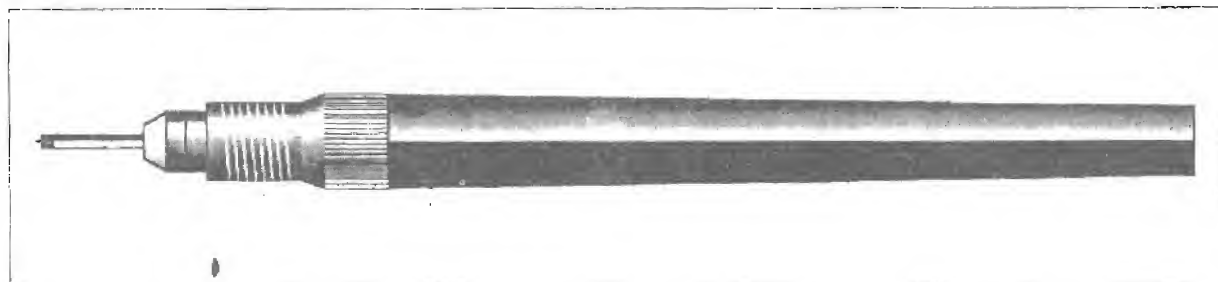
Chúc mừng các bạn đến với tủ sách STK qua “BÀI TẬP THỰC HÀNH THIẾT KẾ WEB : MACROMEDIA FLASH MX”. một trong những tài liệu được biên soạn nhằm khai thác nhanh chóng và hiệu quả chương trình Macromedia Flash MX.

Quyển sách này dùng chung với tài liệu biên soạn “**THIẾT KẾ WEB VÀ LÀM HOẠT HÌNH – FLASH MX TOÀN TẬP**”, nhằm làm rõ hơn phần lý thuyết được trình bày trong **FLASH MX TOÀN TẬP** cũng như biết vận dụng kiến thức đã học để giải quyết một vấn đề cụ thể

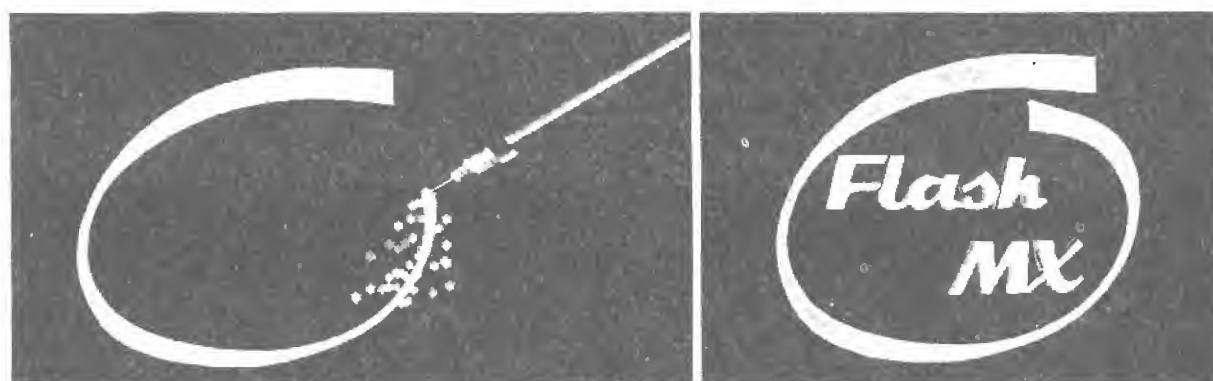
## CÁCH TỔ CHỨC QUYỂN SÁCH

Quyển sách này được biên soạn dành cho người không chuyên về điện toán cho nên dùng rất nhiều lệnh lặp đi lặp lại để người sử dụng nhanh chóng có thể nhớ các lệnh sau khi tự học. Các bài tập thực hành được minh họa bằng hình ảnh bao gồm 9 bài tập sau :

**Bài tập 1 :** Trong bài tập này, bạn sẽ được hướng dẫn vẽ cây bút kim, nhập tên hãng sản xuất (chữ) vào, sau đó lưu file này lại để ứng dụng vào bài tập sau.



**Bài tập 2 :** Bạn sẽ được hướng dẫn nhập chữ “Flash MX” vào Flash (chữ này được tạo từ chương trình Ulead Cool), sau đó tạo chuyển động cho cây viết (thực hiện từ bài tập 1) theo một đường dẫn xung quanh chữ đã nhập vào.



Các bạn có thể nhập chữ bằng Cool 3D. Ở đây chúng tôi giới thiệu để các bạn dùng Cool 3D mà không dùng Xara 3D hay chương trình nào khác với lý do như sau : Có rất nhiều công cụ hỗ trợ thiết kế tiêu đề chữ động rất bắt mắt và dễ sử dụng như Swish, XaraWebstyle, Wildform FX, Mix, Moho v.v . . ., các chương trình này sẽ lần lượt được biên soạn. Sách viết về Cool 3D 3.5 chưa có, bạn đọc dễ dàng tham khảo chương trình này trên đĩa CD đi kèm với sách Với Cool 3D 3.5 các bạn có thể tạo các tiêu đề rất bắt mắt và bạn vẫn có thể lưu kết quả đưa vào trong Flash tiếp tục xử lý mà không ảnh hưởng gì đến việc thực hành.



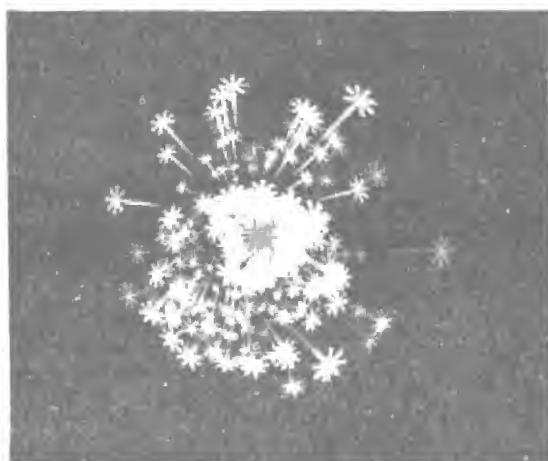
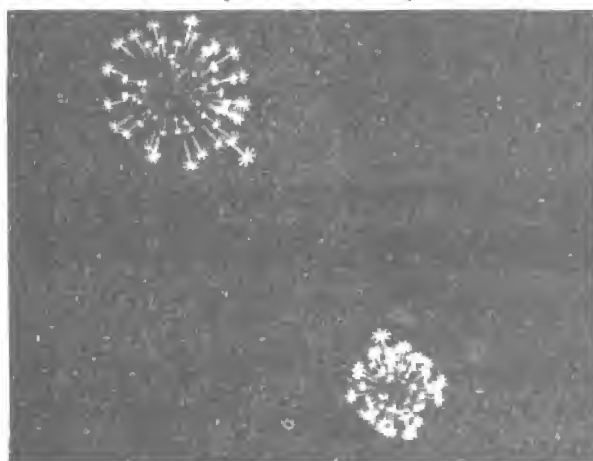
Chúng tôi sẽ biên soạn từng chuyên đề này ở một chuyên đề khác. Cần chú ý là, trong lúc thực hành nếu các bạn dùng chương trình khác phiên bản trong sách (Cool 2.0, Flash 5.0) một số lệnh cũng như giao diện sẽ khác với hướng dẫn trong sách. Các bạn nên cài đặt đúng chương trình để việc thực hành được nhanh chóng và dễ dàng hơn. Hãy liên hệ với Tủ sách STK hay địa chỉ sau để có đĩa CD-ROM tự học cũng như các file ảnh thực hành.

**KS PHẠM QUANG HUY**

**742 ĐIỆN BIÊN PHỦ QUẬN 10**

**TEL. 088334168 - 0903728344**

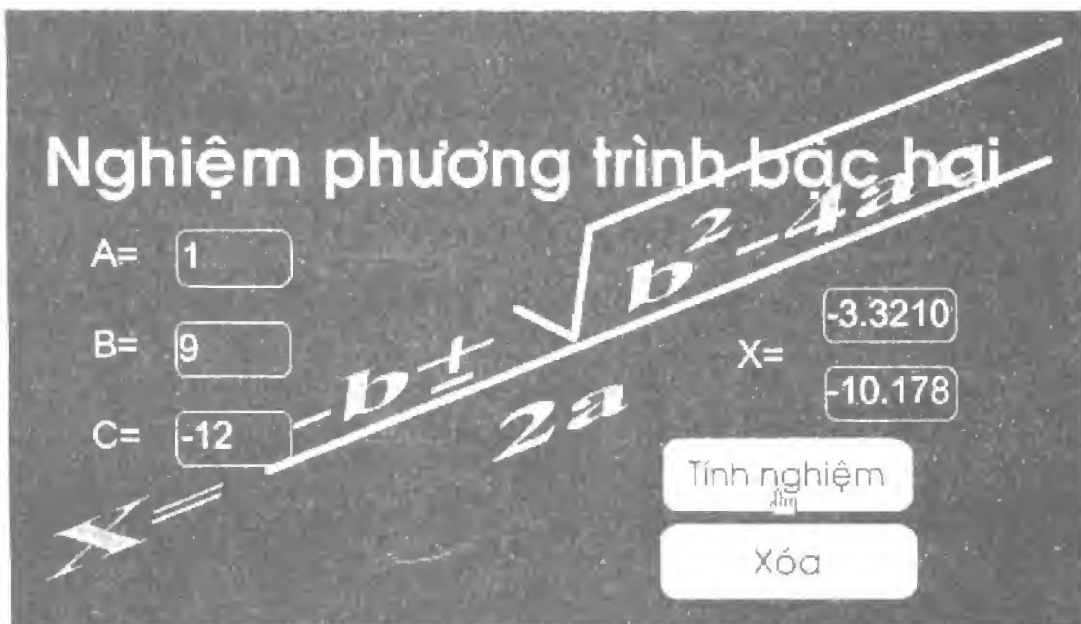
**Bài tập 3 :** Trong thực tế, chắc hẳn bạn đã nhìn thấy người ta bắn pháo bông vào các dịp lễ, Tết hoặc được xem qua các phim ảnh, chương trình trực tiếp trên ti vi. Vì vậy, trong bài tập này chúng tôi sẽ hướng dẫn cách tạo một màn hình đầy pháo bông với các màu sắc khác nhau thật sinh động. Bạn có thể kết hợp nó với một cảnh thiệp chúc mừng để gởi cho bạn bè, người thân hoặc đưa nó lên các trang web của riêng bạn.



**Bài tập 4 :** Các bạn sẽ được hướng dẫn cách tạo chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HỌA** chuyển động dạng 3D từ chương trình Xara 3D5, nhập nó vào chương trình Flash sau đó kết hợp chữ này với các điểm sáng chuyển động để tạo chữ dạng dom đóm. Bạn có thể kết hợp bài tập này với các bài tập : **"TẠO CHUYỂN ĐỘNG CHO CÂY VIẾT"** và **"TẠO HIỆU ỨNG PHÁO BÔNG"** để được một trang web cho riêng bạn.



**Bài tập 5 :** Chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn cách viết một đoạn chương trình để giải quyết một bài toán cơ bản : **GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI**. Bạn hãy thực hiện bài tập. **GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI** bằng Flash MX để có được kết quả đúng của bài toán trên một giao diện thật đẹp mắt



Ứng dụng bài tập giải phương trình này, các bạn cũng có thể thực hiện với các bài toán khác – những bài đã từng được lập trình trên các ngôn ngữ như C, C++, Pascal hoặc Visual Basic, bằng các Script của Flash MX để có được một kết quả đúng trên một giao diện đẹp mắt. Điều này sẽ tạo nên sự thu hút và được sự quan tâm của người dùng hơn.

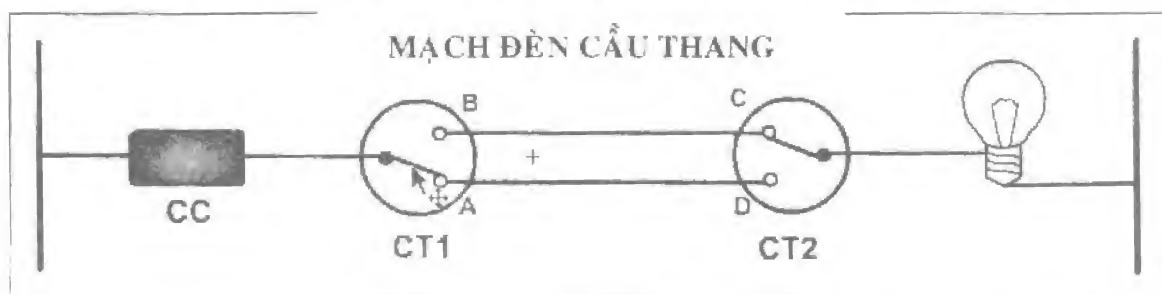
**Bài tập 6 :** Bạn sẽ thực hiện việc thiết kế một trang Web đơn giản gồm hai khung (frame). Sau đó, trình bày nội dung trên hai trang Frame này.

Bạn có thể sử dụng các phần mềm đồ họa để xử lý hoặc thiết kế các hình ảnh, logo, nút liên kết... cần thiết cho trang Web. Tuy nhiên, nhằm giúp cho việc thiết kế trang Web được nhanh chóng, chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn dùng chương trình Xara WebStyle để tạo các thanh tiêu đề và các nút liên kết cho trang Web này.

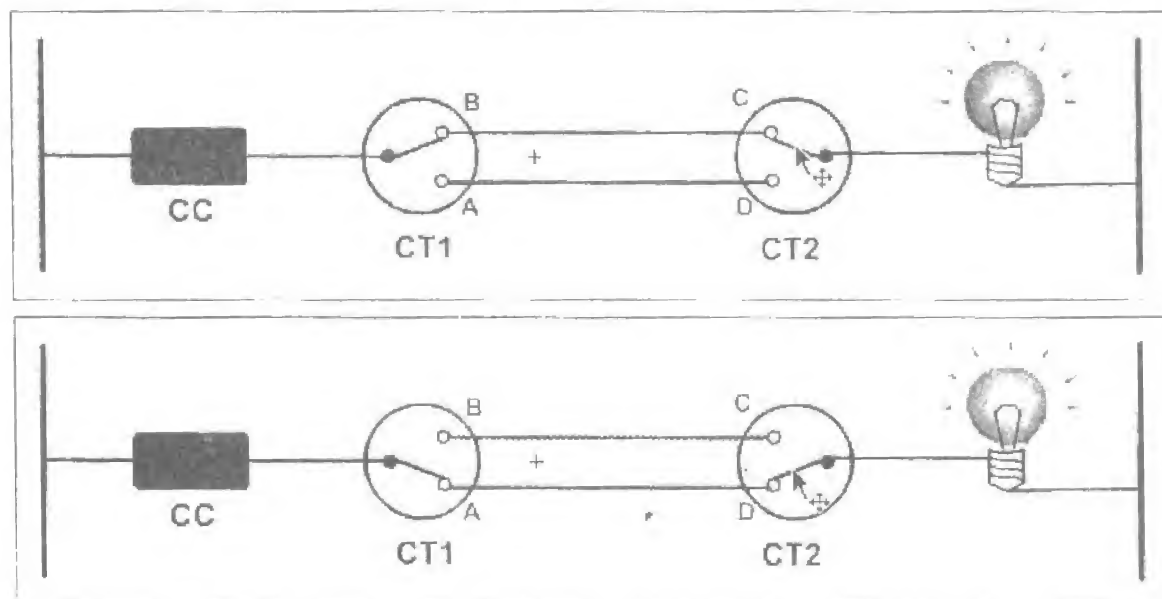


**Bài tập 7 :** Với bài tập này, các bạn được hướng dẫn dùng Flash MX thiết kế mô hình động làm hoạt hình phục vụ trong giảng dạy cũng như làm các clip phim quảng cáo rất sống động. Bài tập ở đây mô phỏng mạch điện đèn cầu thang. Đây là bài thực hành rất cơ bản đối với học sinh, sinh viên ngành điện.

Mạch điện gồm có : 1 cầu chì CC, 2 công tắc 3 chấu có tên CT1, CT2 tương ứng công tắc ở lầu 1 và 2, một bóng đèn. Tùy theo vị trí của công tắc CT1 và CT2 mà đèn sẽ sáng hay tắt.



Đèn chỉ sáng khi hai công tắc ở vị trí B và C hay A và D



Trước đây để giảng bài thực hành này, người giáo viên phải biện luận từng trường hợp, học sinh khó có thể tiếp thu nhanh bài giảng nếu số lượng lầu tăng lên, số công tắc nhiều hơn phải kể nhiều trường hợp. Nếu dùng Flash MX ta có thể thực hiện bài giảng này với minh họa rất sinh động, học sinh dễ tiếp thu bài giảng hơn.

Sau khi thực hành xong, hãy lưu kết quả lại và làm tiếp các phần bổ sung trong bài tập này như khi di chuyển qua cầu chì CC hay bóng đèn sẽ có thuyết minh về chức năng, cấu tạo v.v. . . của cầu chì hay bóng đèn.

Nếu bạn học chuyên ngành điện, hãy thử ứng dụng bài tập này để thiết kế mô hình điều khiển đèn cầu thang cho 3 lầu, 4 lầu hay hơn thế nữa.

Nếu được, các bạn có thể thử thiết kế mô hình chuyển động cho băng truyền cũng dựa trên mạch điện trên, nhưng thay vì bóng đèn các bạn có thể vẽ một mô hình băng truyền chuyển động cho một quá trình sản xuất nào đó. Đèn cháy tương ứng với băng truyền cháy, đèn tắt tương ứng với băng truyền dừng.

**Bài tập 8 :** Trong bài tập này, bạn sẽ được hướng dẫn vẽ một con mèo, tạo một số màu tô chuẩn. Sau đó, bạn nhấp chọn một màu tô bất kỳ và nhấp vào vùng muốn tô trên mèo để làm cho nó có màu sắc thật sinh động và hấp dẫn hơn.



Với các hướng dẫn từng bước cùng các hình ảnh minh họa được cất trực tiếp từ màn hình máy tính, các bạn sẽ làm và thực hành được những gì như sách để ra mà không phải tới trường lớp học mất rất nhiều thời gian. Các bạn mất khoảng 20 giờ thực tập cho việc làm các bài tập trong sách, riêng về vẽ tùy theo khả năng của mỗi người đã học các lệnh cơ bản của Corel hay chưa mà thời gian tư học sẽ thay đổi. Thực tế hiện nay, các bạn có thể tham khảo tài liệu “Flash MX toàn tập” cũng do tác giả biên soạn để khai thác nhanh chóng và có hiệu quả chương trình này trong công việc của mình. Nếu các bạn đã quen dùng với Flash 5 rồi thì việc sử dụng Flash MX cũng không phải là khó, chỉ cần tham khảo tài liệu Flash MX toàn tập và sau 8 giờ thực tập các bạn sẽ nhanh chóng làm quen với chương trình mới này.

Mặc dầu với sự nỗ lực và tận tâm cao nhất trong khi biên soạn, nhưng với thời gian và trình độ chuyên môn còn hạn chế, chắc rằng còn một số mặt thiếu sót nào đó, rất mong sự đóng góp của bạn đọc. Các bạn cần lưu ý : Các bài tập trong tài liệu này chỉ có mục đích minh họa, hướng dẫn các bạn cách thực hiện. Các bạn muốn dùng sản phẩm vào trong thực tế giảng dạy, bạn cần có kiến thức chuyên môn cải biên cho phù hợp với ngành nghề. Hy vọng rằng các sách bài tập thực hành đồ họa do Tủ sách STK biên soạn sẽ là người đồng hành cùng các bạn.

Chúc các bạn thành công.



# GIỚI THIỆU SÁCH MỚI

Flash MX là một trong những chương trình thiết kế web hiệu quả nhất hiện nay. Tuy nhiên, không phải bất kỳ thiết kế động nào cũng nhất thiết phải dùng Flash MX. Trong thực tế, có những mẫu đơn giản – đẹp mắt nhưng nếu dùng Flash sẽ tốn rất nhiều thời gian – công phu – sự tỉ mỉ. Vì thế, để giảm thiểu sự tiêu hao thời gian, bạn nên tìm hiểu thêm một số công cụ hỗ trợ thiết kế Web khác. Các chương trình này tuy không hoàn hảo như Flash MX, nhưng sẽ có ích và mang lại rất nhiều ngạc nhiên cho bạn. Ở đây, các chương trình mà chúng tôi muốn đề cập đến là Xara Webstyler, Cool 3D, Ulead PhotoImpact, Swish, Flax, Microsoft Liquid Motion, Ulead GIF Animator, Wildform FX, Sothink Glanda v.v... Hầu hết các chương trình này đã được Tủ sách STK biên soạn thành sách hoặc dưới dạng các tài liệu tham khảo. Các chương trình này sử dụng rất dễ dàng trong việc tạo các tiêu đề động hai chiều cũng như ba chiều, các nút, logo, biểu tượng, đường phân cách, v.v...

Trong thực tế, có rất nhiều những thiết kế có sẵn mà chúng ta chưa hiểu rõ tác giả đã dùng các công cụ cũng như các Action Script nào. Các bạn sẽ được hướng dẫn dùng các chương trình chuyển đổi để phân tích tất cả các file Flash đã được dịch sang định dạng .exe hay .swf. Với hỗ trợ này, bạn sẽ tạo cho mình một bộ thư viện phong phú để từ đó bạn không phải mất thời gian thiết kế lại.

Hơn thế nữa, để đáp ứng cho nhu cầu giảng dạy của các thầy, cô giáo về việc sử dụng chương trình Flash MX phục vụ việc biên soạn các bài giảng dưới dạng Multimedia hoặc những giáo trình điện tử phục vụ cho việc dạy và học theo công nghệ mới, Tủ sách sẽ giới thiệu một chuyên đề riêng về vấn đề vừa nêu. Cụ thể, trong quyển sách này, các bạn đã được làm quen với hai bài tập là “GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI” và “MÔ HÌNH ĐỘNG MẠCH ĐIỆN MỘT ĐÈN ĐƯỢC ĐIỀU KHIỂN HAI NƠI”. Trong các chuyên đề tiếp theo, chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn cách dùng Flash MX để thiết kế các mô hình động về các chuyển động của Piston (mô hình động về nguyên lý hoạt động của động cơ đốt trong), hoạt động thể hiện các tính chất vật lý của con lắc, lò xo, các phương trình toán học, các chuyển động của đầu đọc trong máy VCD, DVD, hệ thống phun mực của máy in phun mực.

Cũng như các chương trình khác, trong quá trình làm việc với Macromedia Flash MX, bạn sẽ gặp rất nhiều trục trặc mà Tủ sách STK không thể giải đáp đầy đủ qua điện thoại hoặc email. Vì vậy chúng tôi sẽ biên soạn riêng tài liệu : THẾ GIỚI ĐỒ HỌA. Tài liệu này sẽ giải đáp những khó khăn thường gặp trong các chương trình đồ họa – trong đó có Flash MX. Các bạn hãy đón đọc.

Mọi ý kiến đóng góp cho Tủ sách STK, xin liên hệ qua địa chỉ sau:

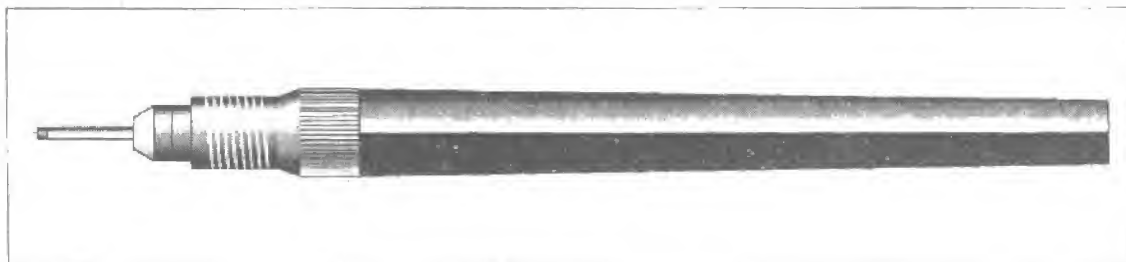
**KS PHẠM QUANG HUY**

**742 ĐIỆN BIÊN PHỦ QUẬN 10**

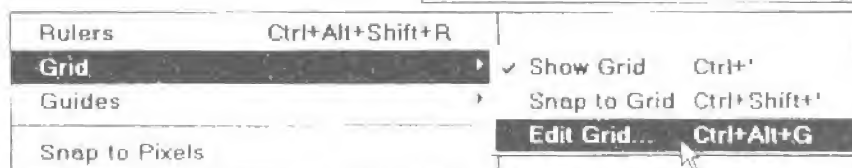
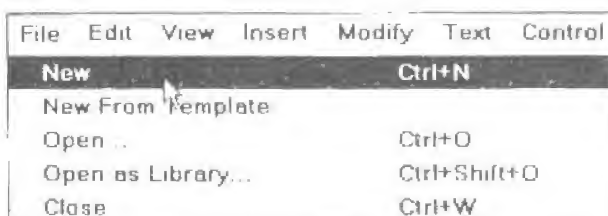
**TEL 088334168 - 0903728344**

# VẼ CÂY BÚT VÀ NHẬP CHỮ

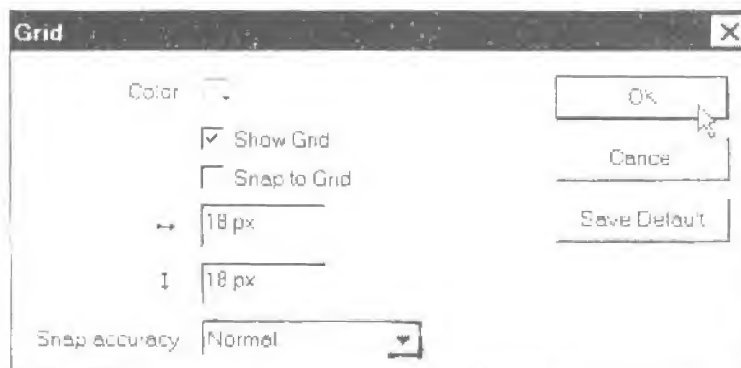
Trong bài tập này, bạn sẽ được hướng dẫn vẽ hình một cây bút, nhập tên hàng sản xuất (chữ) vào, sau đó lưu trữ lại file này để ứng dụng vào bài tập sau.



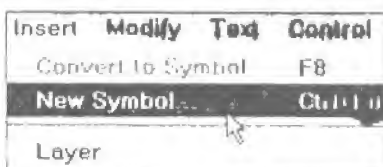
Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở một file Flash mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím. Sau đó cho hiển thị lưới (**View > Grid > Edit Grid**).



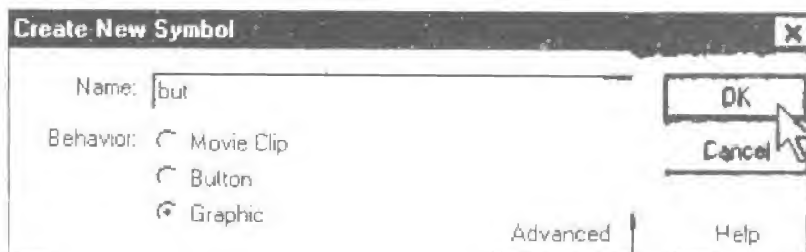
Bạn hãy mở hộp thoại Grid bằng cách nhấp chọn **View > Grid > Edit Grid** để xác định kích thước ô lưới là 18 px x 18 px sau đó nhấp nút **OK**.



Tiếp theo, bạn tiến hành tạo một Symbol bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn.

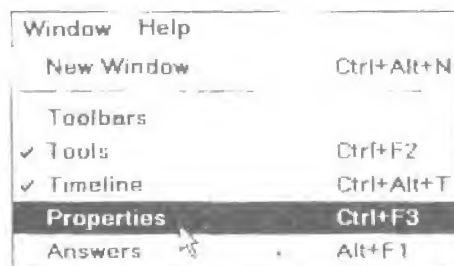


Hộp thoại Create New Symbol xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **but** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



Sau khi nhấn chọn nút OK, màn hình làm việc của Symbol **but** xuất hiện. Bạn tiến hành vẽ từng thành phần của cây viết.

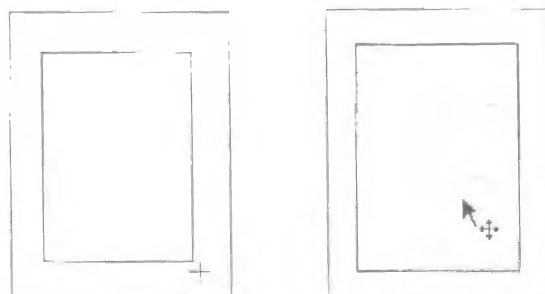
Bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** trên thanh công cụ, sau đó nhấp chọn **Window > Properties** để mở bảng Properties



Trên bảng Properties, bạn nhập độ lớn cho đường viền của nét vẽ là **0.25** và màu viền là màu đen.

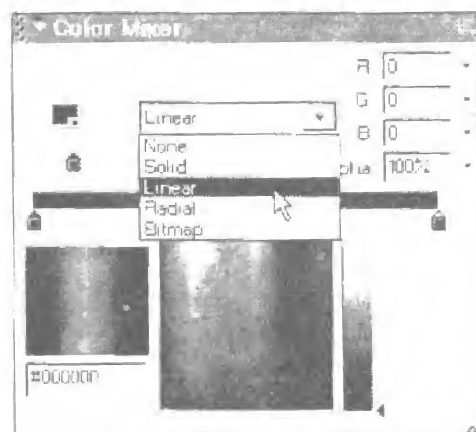


Sau khi định xong thông số trên bảng Properties, bạn vẽ một hình chữ nhật đứng vào vùng Stage, sau đó định lại màu tô cho hình chữ nhật này bằng cách thực hiện các bước sau:



Trước tiên, bạn nhấp chuột chọn vùng màu tô của hình chữ nhật.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng màu Color Mixer.



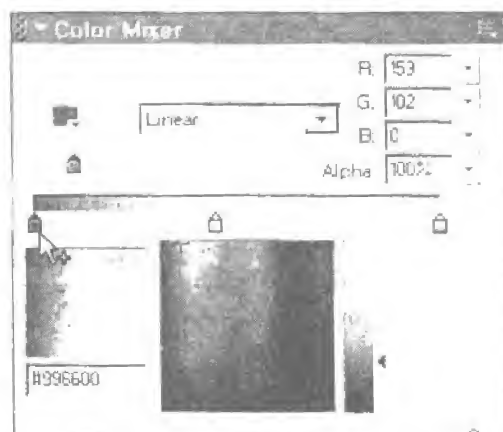
Trên bảng màu Color Mixer, nhấp vào tam giác nhỏ hướng xuống và chọn dạng màu tô là **Linear**.

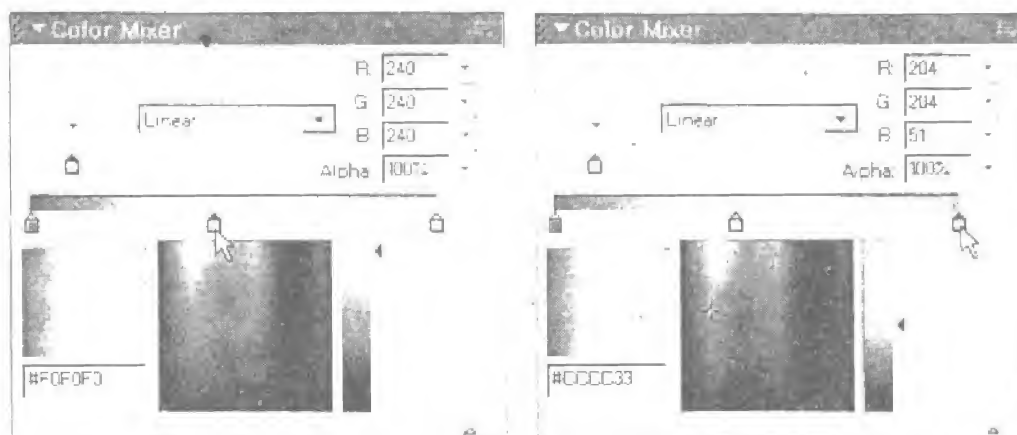
Khi đó, trên bảng này sẽ xuất hiện một thanh trượt màu, bạn hãy nhấp vào khoảng giữa thanh trượt để thêm một hộp màu sau đó lần lượt nhấp chọn các hộp màu và định các thông số màu như sau:

Hộp đầu tiên có thông số RGB: 153, 102, 0.

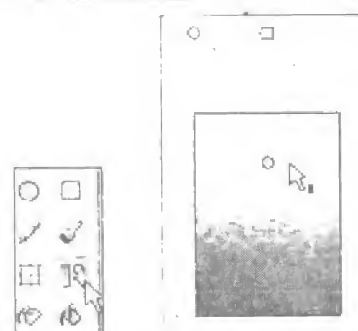
Hộp thứ hai có thông số RGB: 240, 240, 240.

Hộp cuối cùng có thông số RGB: 204, 204, 51.

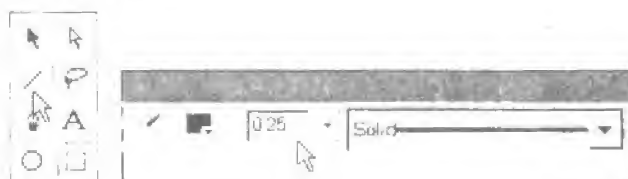




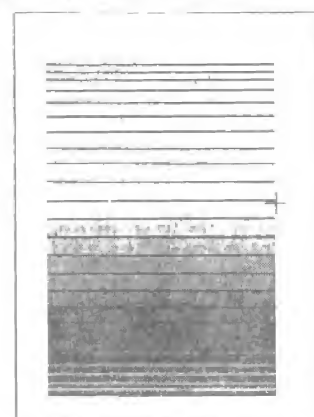
Khi định xong các thông số màu, bạn thấy hình chữ nhật được tô một màu lan tỏa theo phương đứng. Tuy nhiên, bạn muốn màu lan tỏa này được tô theo phương ngang, bạn hãy nhấp chọn công cụ **Fill Transform** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào hình chữ nhật trong vùng Stage và hiệu chỉnh màu tô như hình minh họa.



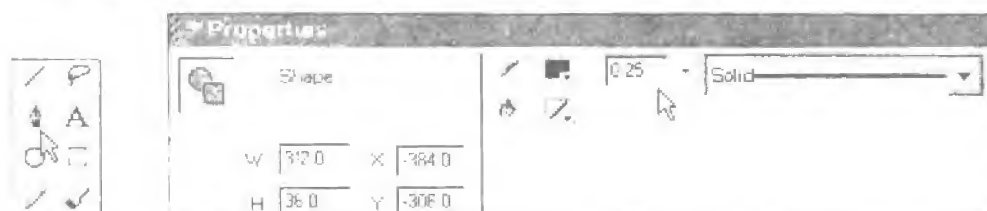
Hoàn tất việc vẽ hình chữ, bạn nhấp chọn công cụ **Line**, sau đó chọn kiểu nét vẽ là **Solid** và định độ lớn nét vẽ là **0.25**.



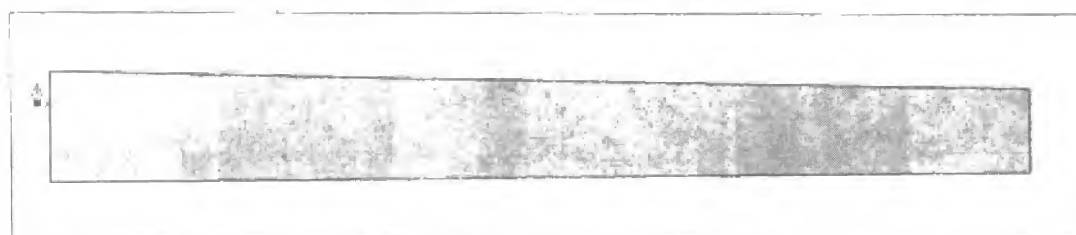
Khi định xong các thông số, bạn vẽ các đường thẳng nằm ngang lên hình chữ nhật như hình bên.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Pen** trên thanh công cụ và trên bảng Properties, bạn cũng chọn kiểu nét vẽ là **Solid** và độ lớn nét vẽ là **0.25**.



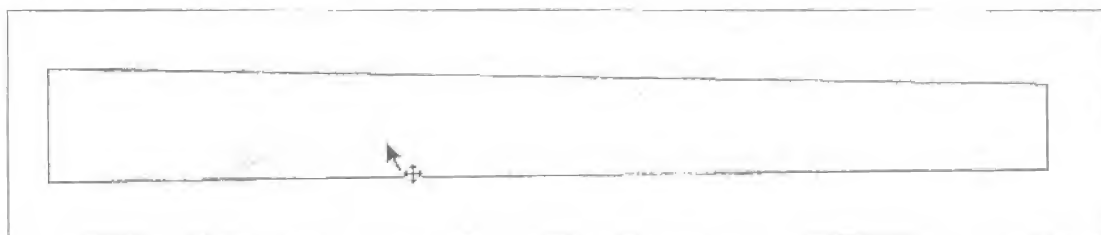
Sau khi định xong các thông số, bạn vẽ vào vùng Stage một hình như minh họa.



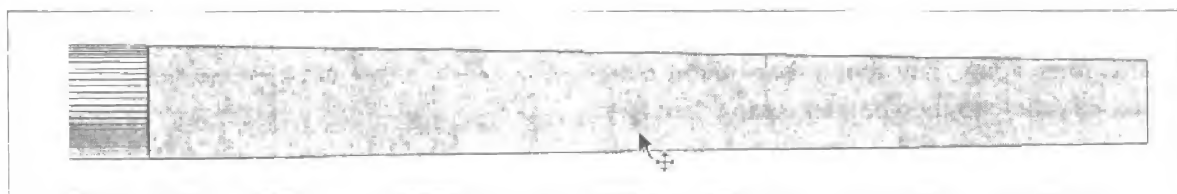


**Lưu ý :** Bạn hãy vẽ hình này sao cho nó là một đối tượng khép kín.

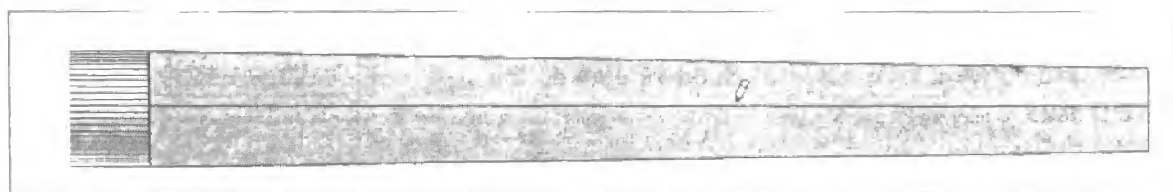
Sau khi vẽ xong đối tượng, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow** và nhấp đúp chuột vào đối tượng này để tiến hành chọn nó.



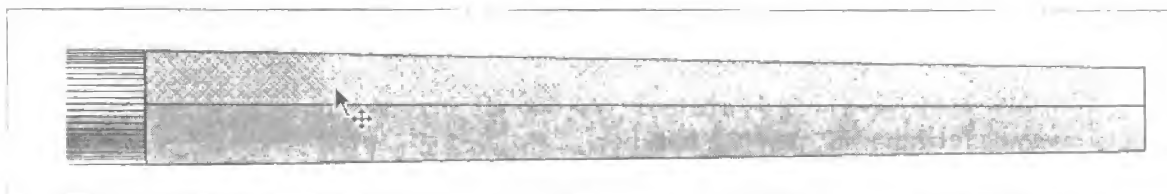
Sau khi chọn xong đối tượng, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp kéo rê và đặt nó vào vị trí như hình minh họa.



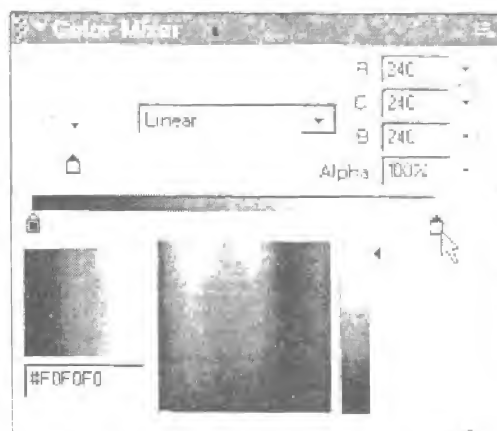
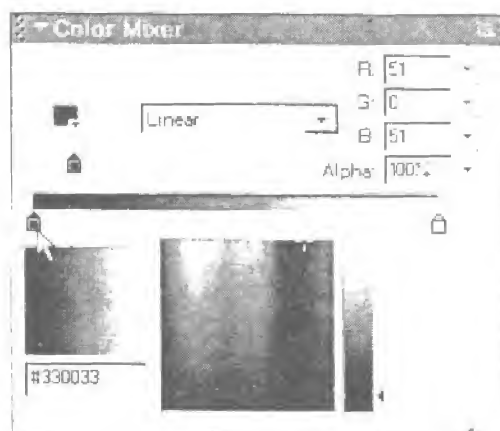
Khi định vị xong đối tượng này, bạn nhấp chọn công cụ **Pencil** trên thanh công cụ, sau đó vẽ một đường thẳng vào vùng Stage như hình minh họa dưới đây



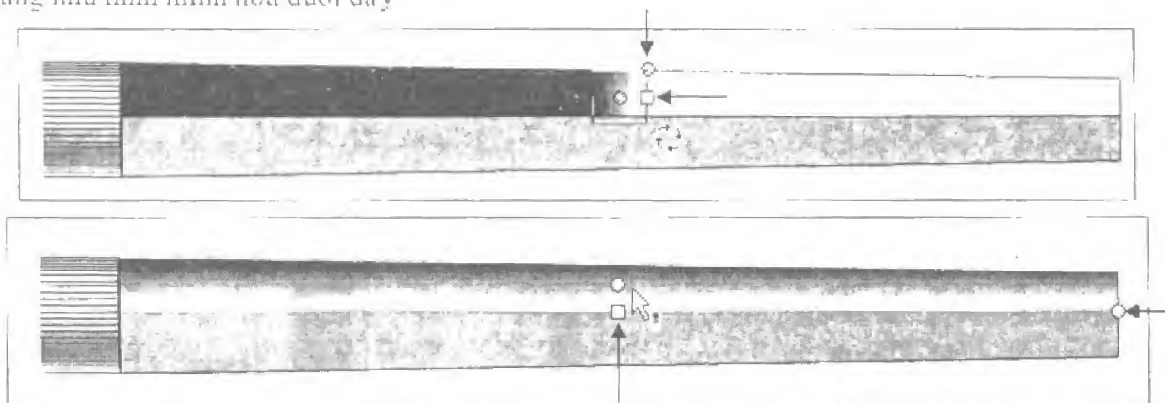
Tiếp tục, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn vùng màu tô phía trên đường thẳng vừa vẽ.



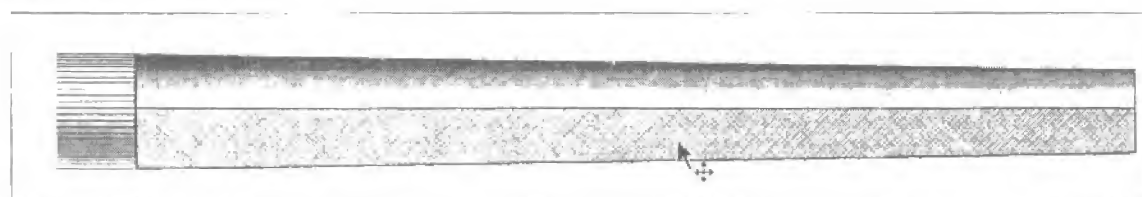
Bây giờ, trên bảng Color Mixer bạn định một màu mới cho vùng vừa chọn như sau: Chọn dạng màu tô là Linear, trên thanh trượt màu bạn nhấp chọn hộp màu đầu tiên và xác định thông số RGB là: 51, 0, 51; hộp màu thứ hai là: 240, 240, 240.



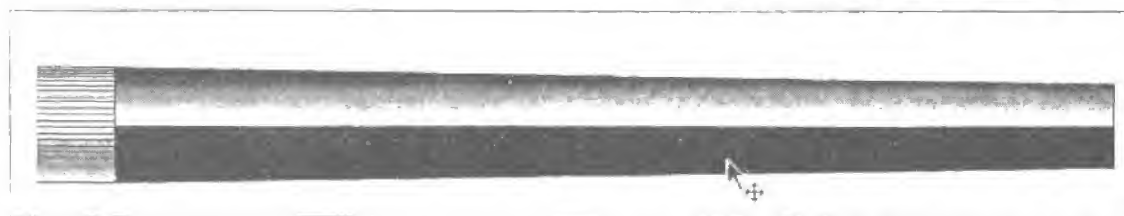
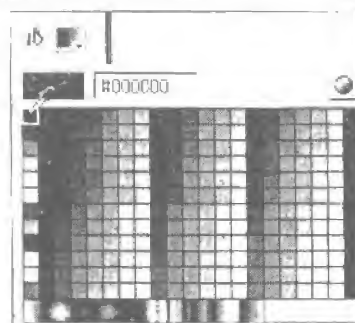
Khi định xong các thông số màu, bạn thấy vùng màu tổ đã chọn trước đó có màu lan tỏa theo phương đứng. Bạn hãy dùng công cụ **Fill Transform** để chuyển màu này lan tỏa theo phương ngang như hình minh họa dưới đây



Hiệu chỉnh xong màu tổ, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn vùng màu tổ bên dưới đường thẳng như hình minh họa.



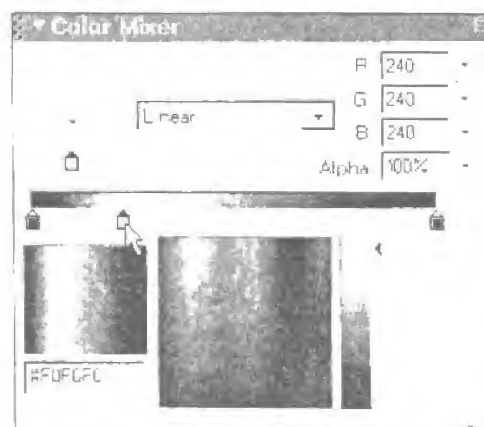
Sau khi chọn xong, trên thanh công cụ, bạn nhấp vào ô màu tổ, sau đó chọn màu đen (#000000) từ bảng màu cho vùng vừa chọn, bạn có được một đối tượng như minh họa dưới đây.



Bây giờ, chúng ta sẽ vẽ tiếp các chi tiết còn lại của cây viết.

Trước tiên, hãy đảm bảo rằng không có đối tượng nào được chọn trong vùng Stage.

Sau đó, trên bảng Color Mixer bạn thiết đặt một màu mới có dạng màu tổ là Linear với ba hộp màu trên thanh trượt màu: hộp màu đầu tiên và cuối cùng có thông số R=G=B=0 (màu đen), riêng hộp màu thứ hai có thông số RGB: 240, 240, 240



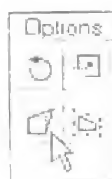
Khi đã xác định xong màu mới, trên thanh công cụ bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle**, sau đó vẽ một hình chữ nhật đứng vào vùng Stage như hình minh họa.



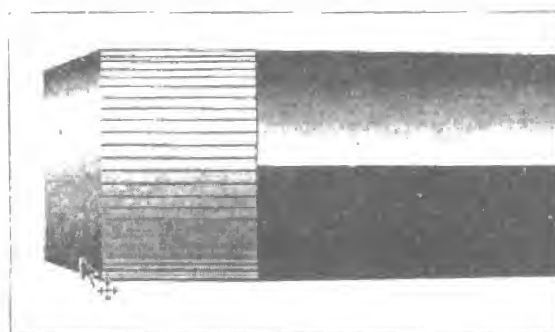
Sau khi vẽ hình chữ nhật, bạn thấy hình này có màu viền là màu đen (như mặc định từ lúc đầu) và màu tô là màu vừa định được tô lan tỏa theo phương đứng. Bạn hãy nhấp chọn công cụ **Fill Transform** trên thanh công cụ, sau đó nhấp hiệu chỉnh màu tô lan tỏa này lại theo phương ngang.



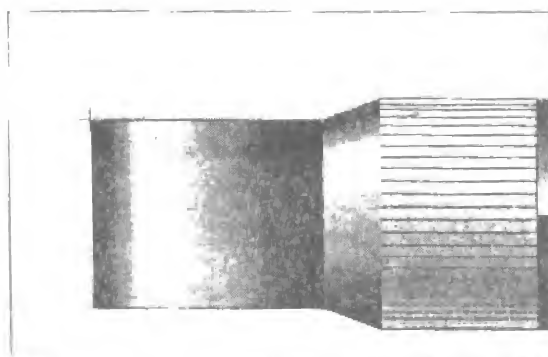
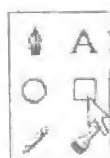
Hiệu chỉnh xong màu tô lan tỏa, bạn nhấp đúp chuột vào hình chữ để tiến hành chọn cả đường viền lẫn vùng màu tô, sau đó nhấp chọn công cụ **Free Transform** trên thanh công cụ, đồng thời chọn kiểu hiện chỉnh là **Distort** từ bộ công cụ hỗ sung, hiệu chỉnh hình chữ nhật thành hình thang như hình bên.



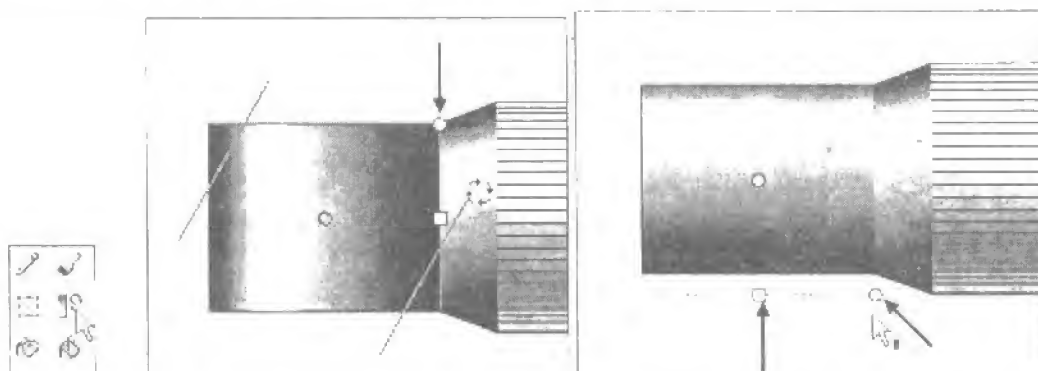
Sau khi đã hiệu chỉnh thành hình thang, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow** và đảm bảo rằng hình thang đang được chọn. Bạn nhấp chuột kéo rê hình này đặt vào vị trí như hình minh họa bên cạnh.



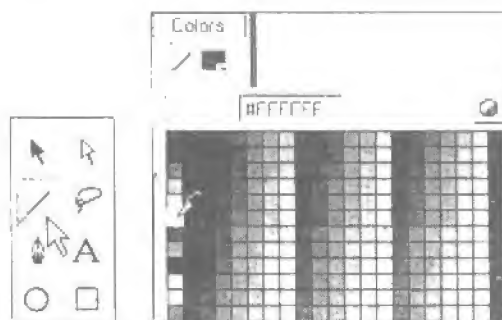
Cùng với màu tô đã xác định cho hình thang trước đó, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** để vẽ một hình chữ nhật ngang như hình minh họa.



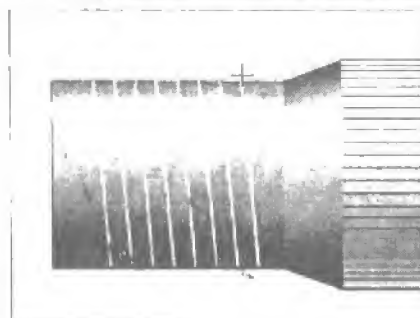
Về xong hình chữ nhật, bạn thấy hình này có màu tổ là màu lan tỏa theo phương đứng. Bạn hãy nhấp chọn công cụ **Fill Transform** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào vùng màu tổ và hiệu chỉnh màu lan tỏa này lại theo phương ngang như hình minh họa



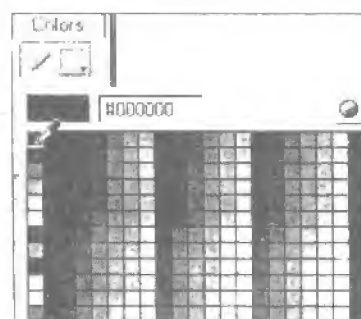
Hiệu chỉnh màu lan tỏa xong, bạn nhấp chọn công cụ **Line** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào ô màu viền và chọn màu trắng (#FFFFFF) từ bảng màu.



Chọn màu xong, bạn dùng công cụ **Line** vừa chọn vẽ các đường xiên vào vùng Stage (trên hình chữ nhật vừa tạo) như hình minh họa bên cạnh.

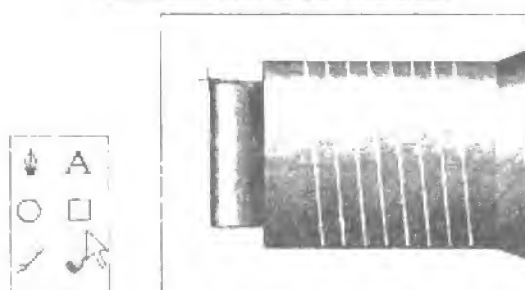


Về xong các đường xiên, bạn nhấp vào ô màu viền và chọn lại màu đen (#000000) từ bảng màu.



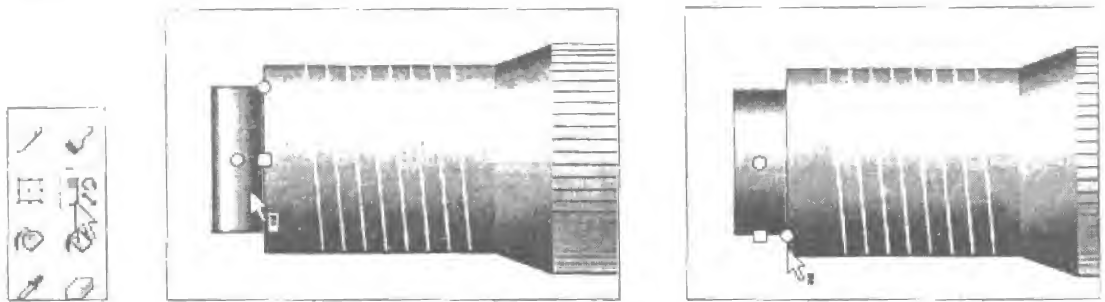
Khi màu viền đã được định lại, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** trên thanh công cụ và vẽ một hình chữ nhật đứng vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh

(Hãy đảm bảo rằng màu tổ là màu đã chọn cho hình chữ nhật trước đó.)

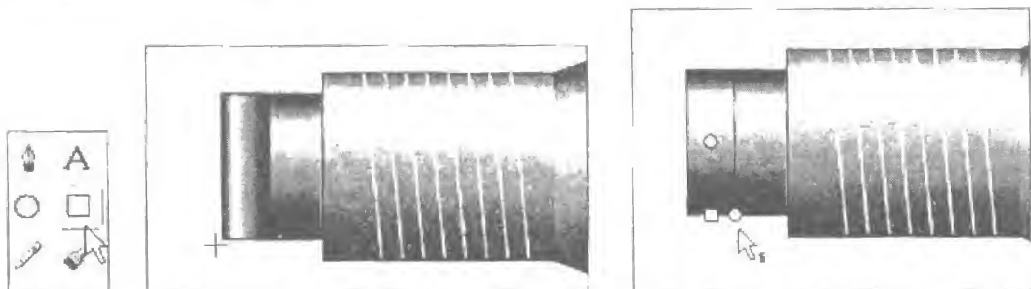




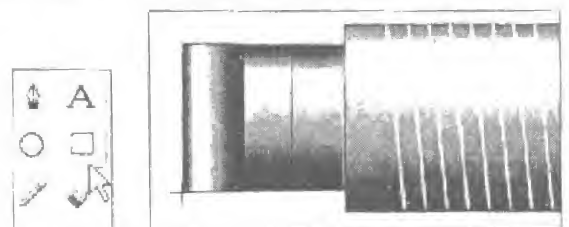
Khi vẽ xong hình chữ nhật, bạn nhấp chọn công cụ **Fill Transform** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào hình chữ nhật và hiệu chỉnh màu tô lan tỏa của hình này lại theo phương ngang như hình minh họa dưới đây.



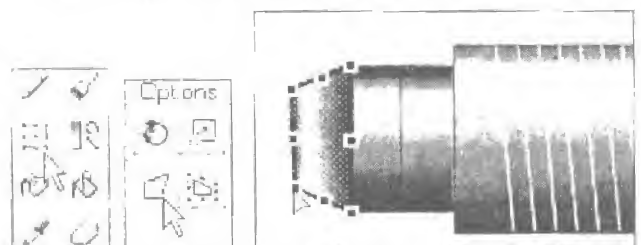
Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** vẽ thêm một hình chữ nhật nữa vào vùng Stage, sau đó cũng dùng công cụ **Fill Transform** để hiệu chỉnh màu lan tỏa theo phương ngang (xem hình minh họa dưới đây) :



Bây giờ, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** và vẽ thêm một hình chữ nhật nữa vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh.

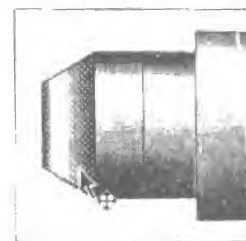


Sau khi vẽ xong hình chữ nhật, bạn nhấp chọn công cụ **Free Transform** trên thanh công cụ, đồng thời chọn chế độ hiệu chỉnh là **Distort**, hiệu chỉnh hình chữ nhật vừa vẽ thành hình thang như hình bên cạnh.



Khi hiệu chỉnh xong, bạn nhấp chọn vùng màu tô của hình thang này, sau đó thiết đặt một màu mới cho nó như sau:

Trên bảng Color Mixer, bạn nhấp chọn dạng màu tô là **Linear**.

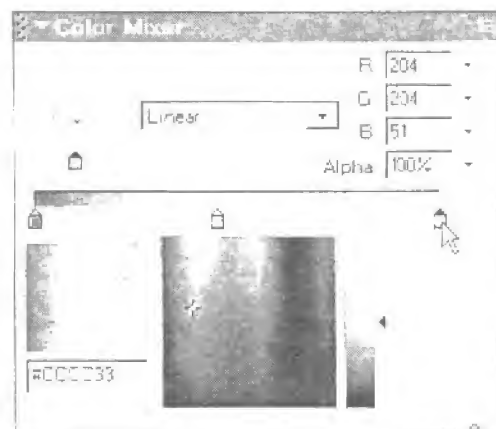
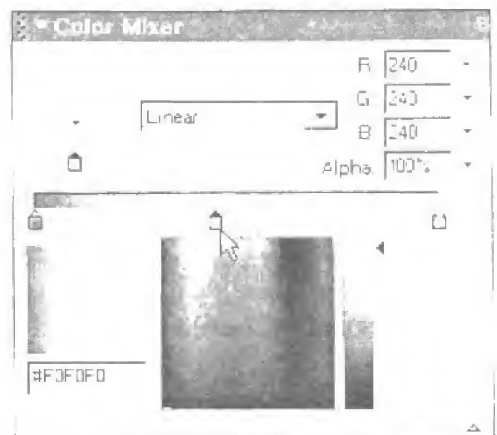
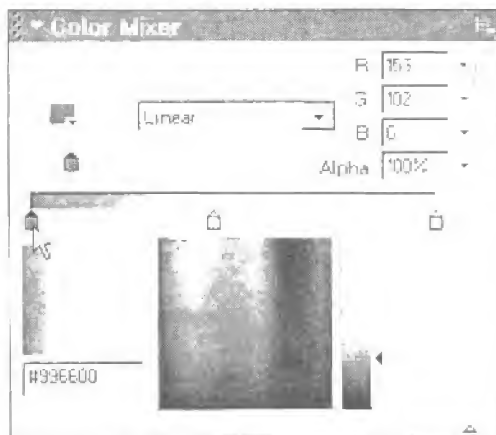


Trên thanh trượt màu, bạn lần lượt định các thông số màu trên hộp màu:

Nhấp vào hộp màu đầu tiên và định thông số RGB: 153, 102, 0.

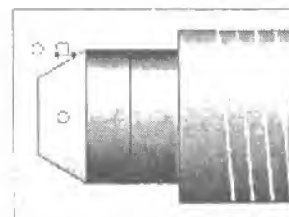
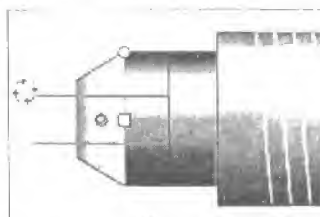
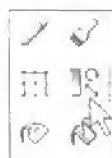
Nhấp vào hộp màu đầu tiên và định thông số RGB: 240, 240, 240.

Nhấp vào hộp màu đầu tiên và định thông số RGB: 240, 240, 51.



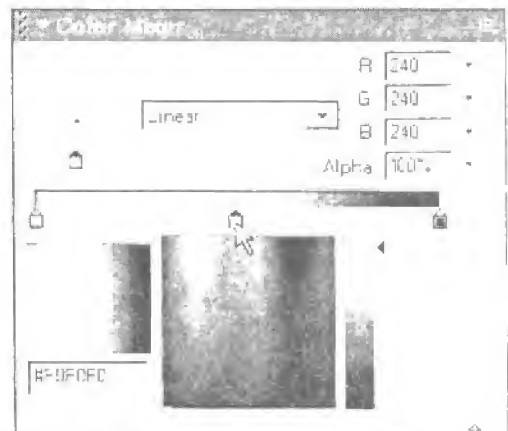
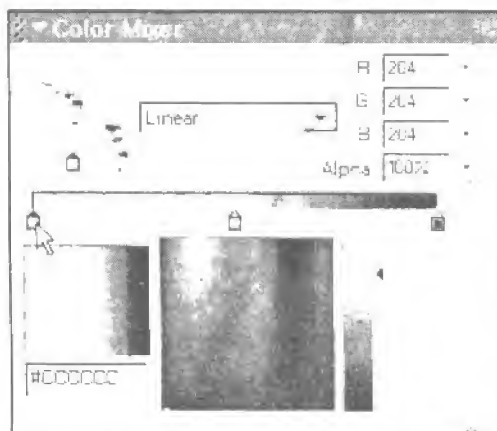
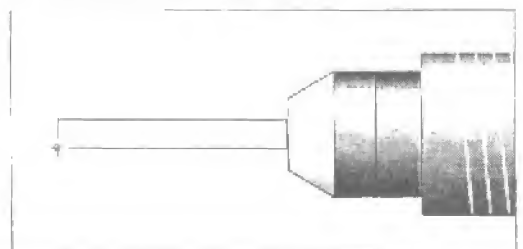
Lúc này, bạn có thể thấy màu lan tỏa mới này được tô cho hình thang đã chọn trong vùng Stage.

Bây giờ, bạn hãy nhấp chọn công cụ **Fill Transform** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào hình thang để hiệu chỉnh màu lan tỏa từ phương đứng sang phương ngang. Xem hình minh họa dưới đây :

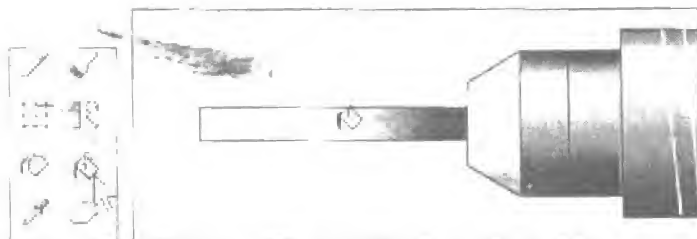


Tiếp tục, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Rectangle**, sau đó vẽ một hình chữ nhật như hình bên.

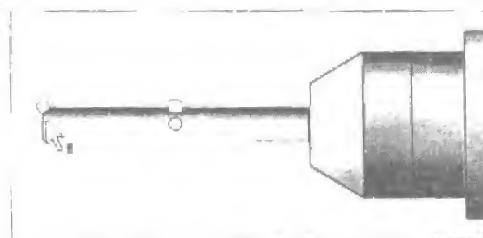
Sau khi vẽ xong, trên thanh trượt màu bạn định thông số cho hộp màu đầu tiên là  $R=G=B=204$ , hộp thứ hai là  $R=G=B=240$  và hộp màu cuối cùng là màu đen ( $R=G=B=0$ ).



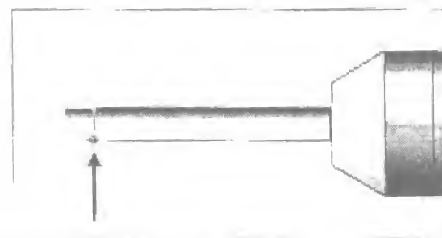
Định màu xong, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào vùng màu trắng của hình chữ nhật vừa vẽ để tô màu lan tỏa vừa thiết đặt cho nó



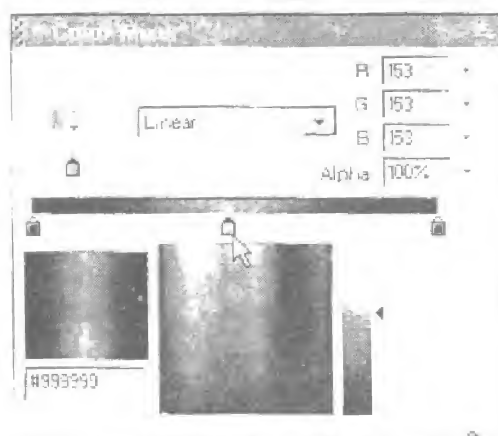
Bước kế tiếp, bạn nhấp chọn công cụ **Fill Transform** và nhấp vào hình chữ nhật vừa tô để hiệu chỉnh màu tô lan tỏa theo phương ngang (xem hình minh họa),



Khi hiệu chỉnh màu lan tỏa xong, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** và vẽ một hình vuông vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh (nhớ nhấn kèm phím Shift)

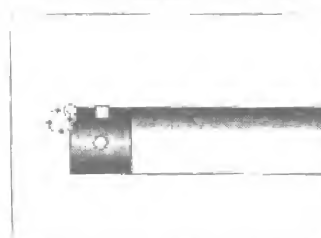


Tiếp theo, bạn định màu tô lan tỏa cho hình vuông vừa vẽ trên thanh trượt màu của bảng Color Mixer như sau

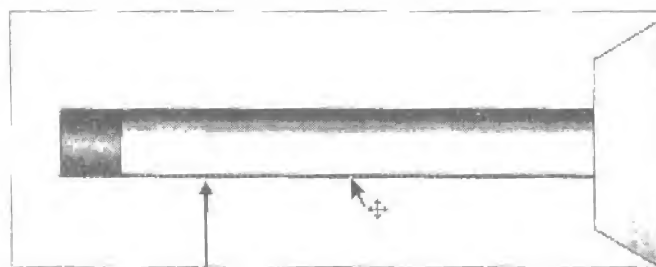


Hộp màu đầu tiên và cuối cùng có thông số  $R=G=B=0$ ; hộp thứ hai có thông số  $R=G=B=153$ .

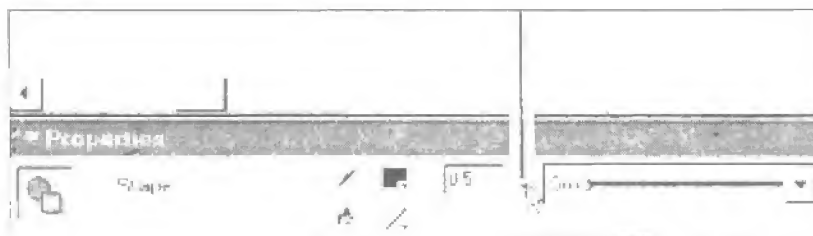
Sau khi tô màu xong, bạn nhấp chọn công cụ **Fill Transform** và hiệu chỉnh màu lan tỏa vừa tô lan tỏa theo phương ngang.



Tiếp tục, bạn nhấp chọn đường thẳng như hình bên.

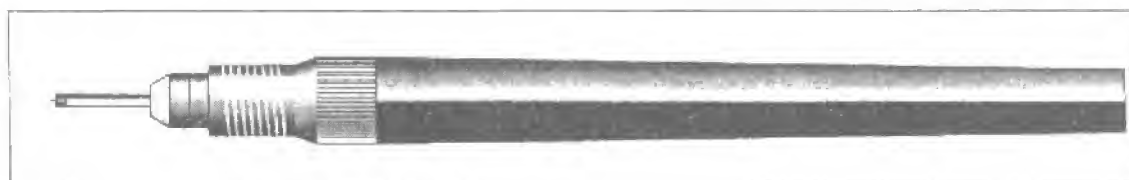
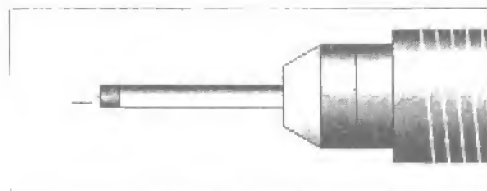


Sau khi chọn xong, trên bảng Properties bạn chọn độ lớn cho đường thẳng này là 0.5 bằng cách nhập trực tiếp giá trị này hoặc bằng cách kéo con trượt.

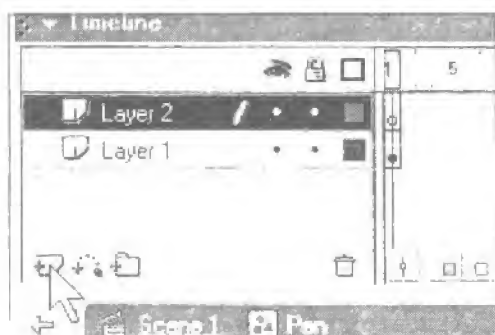


Cuối cùng, bạn nhấp chọn công cụ **Line** và vẽ một đường thẳng vào vùng Stage như minh họa

Như vậy là bạn đã tạo xong một cây viết hoàn chỉnh



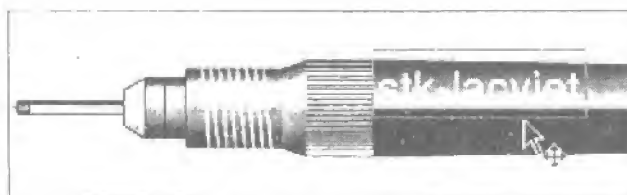
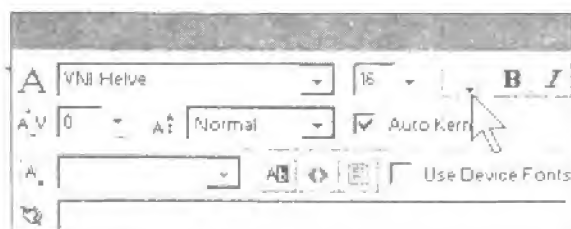
Tiếp tục công việc, bạn hãy đặt tên nhà sản xuất lên cây viết bằng cách nhấp chọn biểu tượng **Insert Layer** trên bảng Timeline để chèn vào một layer mới.



**Layer 2** xuất hiện. Bạn nhấp chọn công cụ **Text** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào vùng Stage và nhập dòng chữ **stk-lacviet**.



Sau khi nhập chữ, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow** và nhấp chọn chữ vừa nhập. Tiếp đó thiết đặt các thông số trên bảng Properties (chọn **Window > Properties** để mở bảng Properties) như sau: font chữ là **VNI-Helve**, cỡ chữ là **16** và chữ màu vàng sau đó đặt vào vị trí như hình minh họa bên dưới.

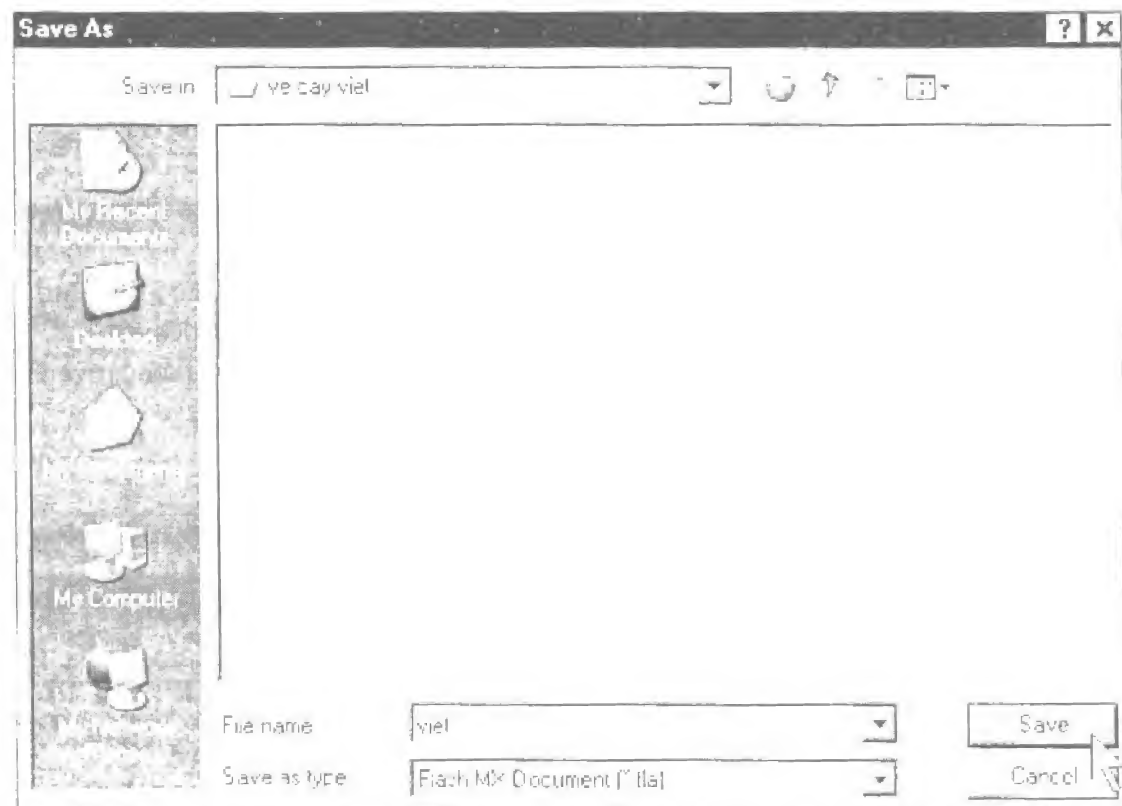
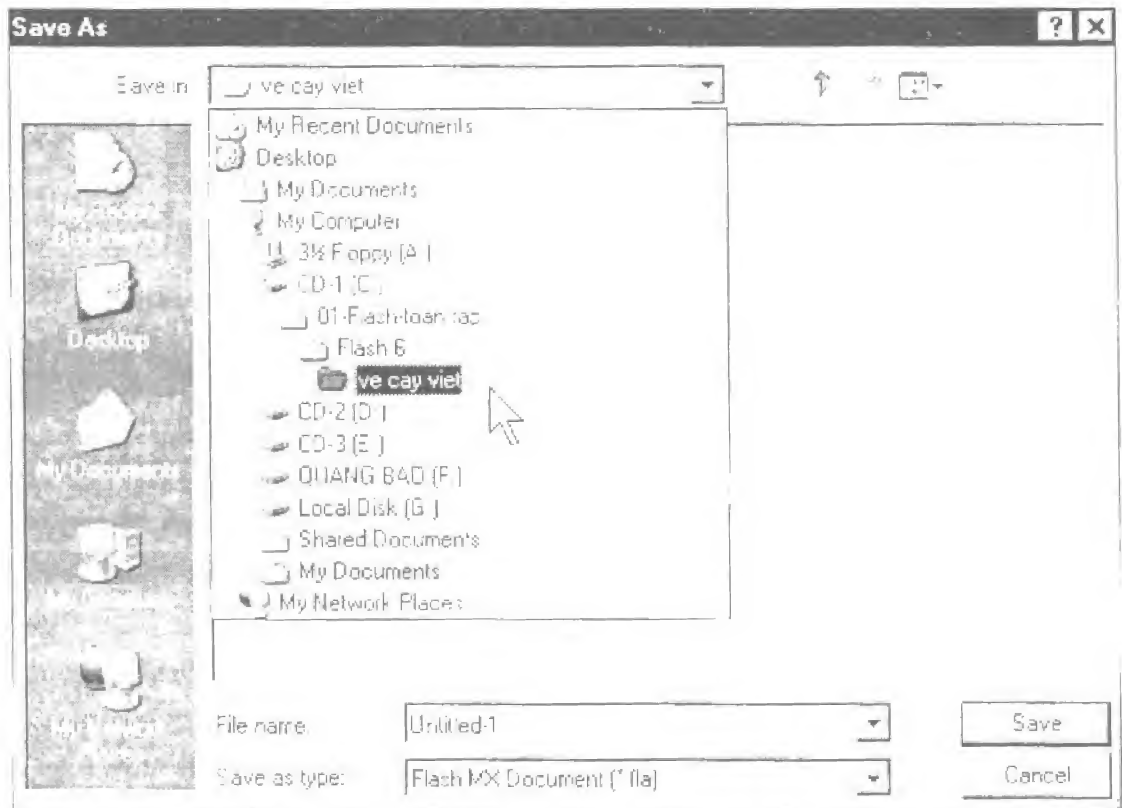


Hãy lưu kết quả lại bằng cách chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl+S**.

Hộp thoại **Save As** xuất hiện, bạn nhấp chọn thư mục lưu trữ file flash này ở mục **Save in**, ở mục **File name** đặt tên cho file là **viết** và nhấp chọn nút **Save**.

File	Edit	View	Insert	Modify	Text	Control
New						Ctrl+N
New From Template...						
Open...						Ctrl+O
Open as Library...						Ctrl+Shift+O
Close						Ctrl+W
Save						Ctrl+S
Save As...						Ctrl+Shift+S
Save As Template						



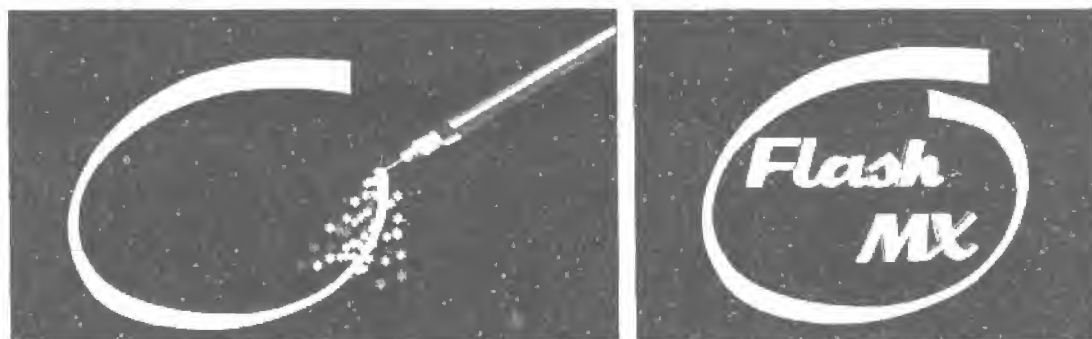


Sau khi nhấp chọn nút Save, file viet sẽ được lưu lại. Bây giờ bạn hãy nhấp chọn **File > Close** để đóng file này lại

Chúc bạn thành công!

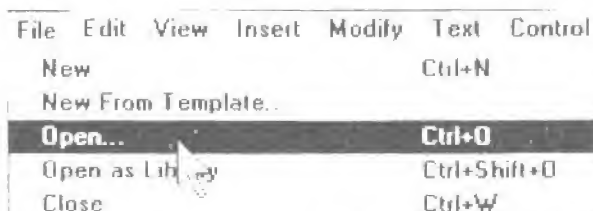
# TẠO CHUYỂN ĐỘNG CHO CÂY VIẾT

Trong bài tập này, bạn sẽ được hướng dẫn nhập chữ "Flash MX" vào Flash (chữ này được tạo từ chương trình Ulead Cool). sau đó tạo chuyển động cho cây viết theo một đường dẫn xung quanh chữ đã nhập vào.



Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở lại file **viết** đã lưu trong bài tập trước bằng cách nhấp **File > Open** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + O** từ bàn phím.

Hộp thoại **Open** xuất hiện.

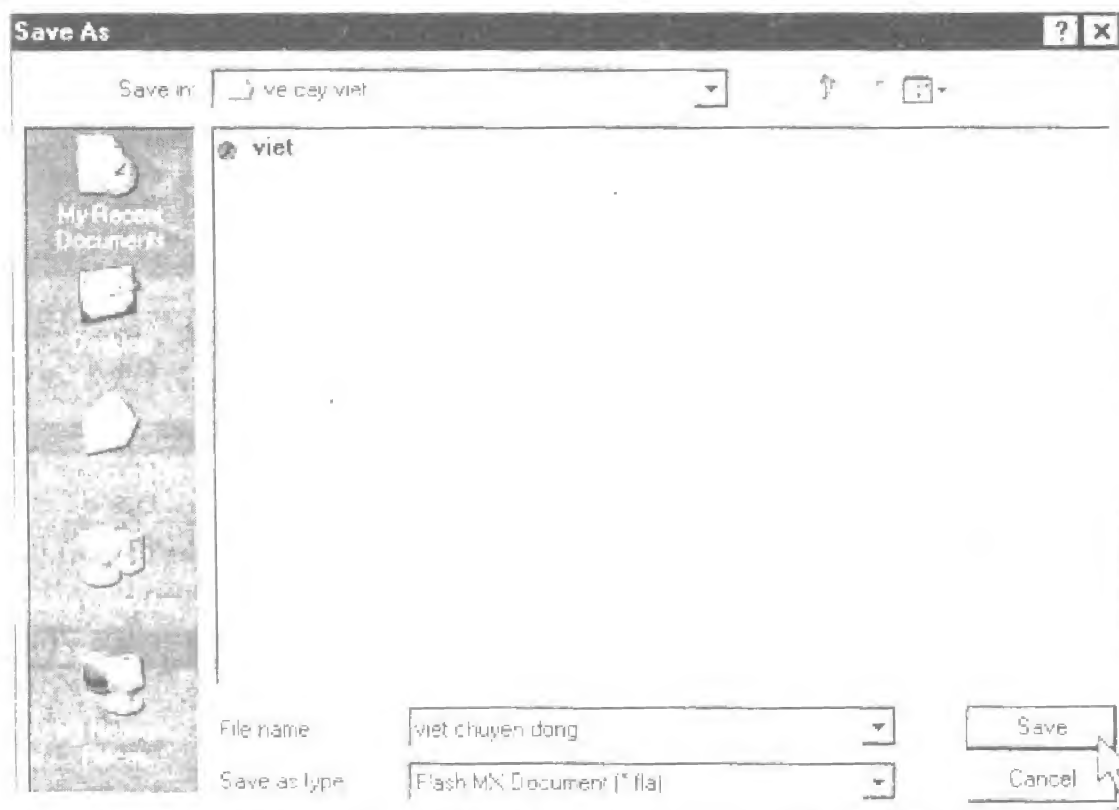
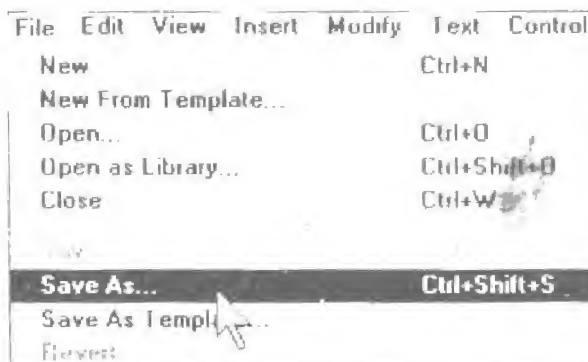


Trong hộp thoại này, ở mục **Look in** bạn chỉ đường dẫn đến thư mục chứa file **viết**, sau đó nhấp chọn file này (tên file xuất hiện trong mục **File name**) và nhấp chọn nút **Open**.

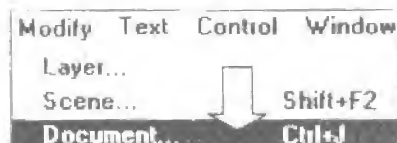


Sau khi nhấp chọn nút **Open**, file viết xuất hiện trong màn hình Flash. Bạn hãy lưu lại file này với một tên khác bằng cách nhấp chọn **File > Save As** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Shift + S**.

Hộp thoại **Save As** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn nhập tên mới cho file này là **viết** chuyển dòng vào mục **File name** và nhấp chọn nút **Save**.

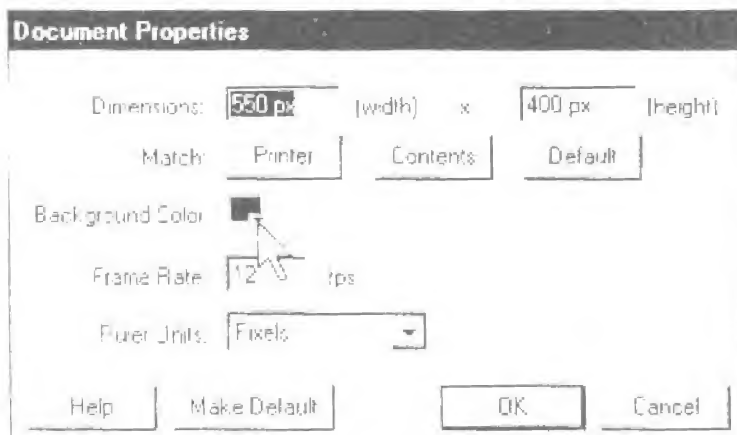


Sau khi nhấp chọn nút **Save**, bạn nhấp chọn **Modify > Document** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J**.



Hộp thoại **Document Properties** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn hãy thiết đặt màu nền là màu đen ở mục **Background Color**.

(Nếu vẫn còn lưới trên màn hình làm việc, bạn hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + '** để tắt lưới đi).



Thực hiện các thiết đặt cơ bản xong, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

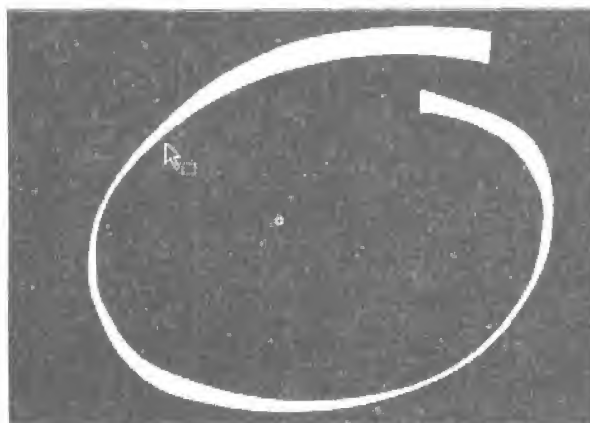
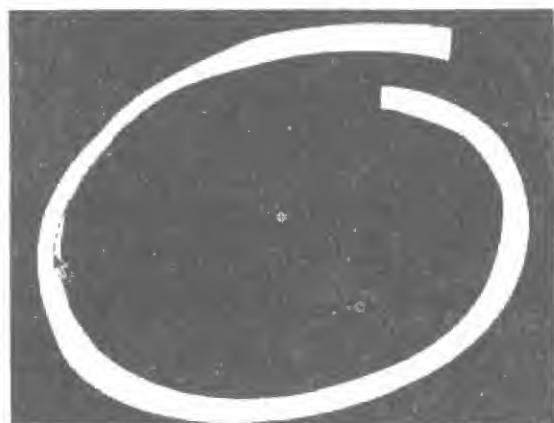
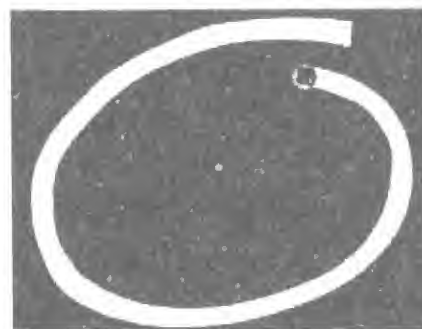
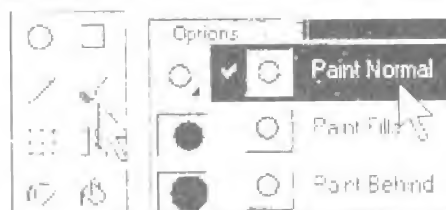
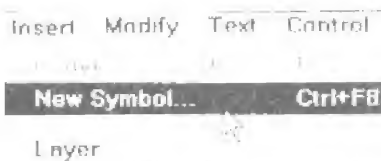
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **vong** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

Màn hình làm việc của Symbol **vong** xuất hiện.

Bạn nhấp chọn công cụ **Brush**, sau đó chọn chế độ **Paint Normal** trên thanh công cụ bổ sung.

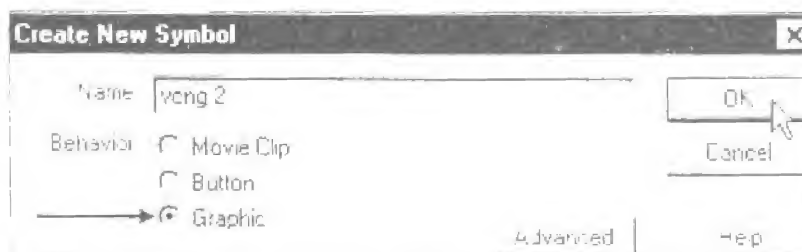
Tiếp theo, bạn nhấp vào ô màu tô và chọn **màu trắng** từ bảng màu rồi vẽ một vòng không khép kín vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh.

Vẽ xong, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, rê chuột lên vòng vừa vẽ và hiện chỉnh nó sao cho có dạng như kết quả dưới đây.



Hoàn tất công việc trên Symbol **vong**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** để tạo một Symbol mới.

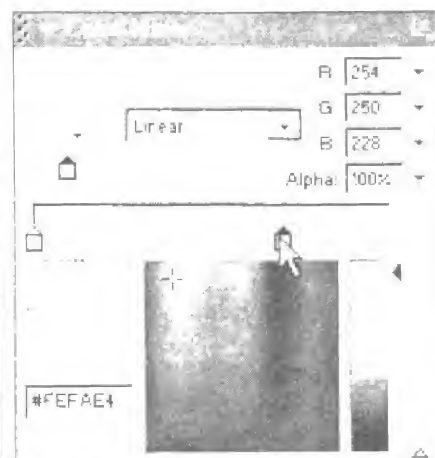
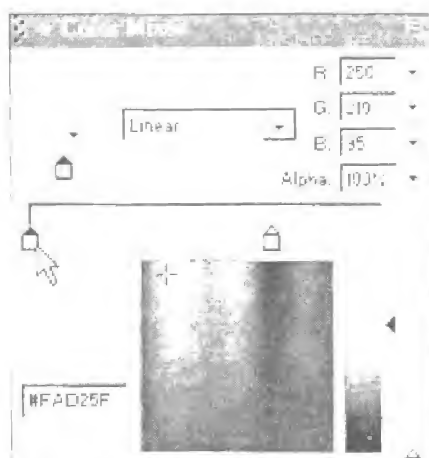
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **vong 2** ở mục **Name**. Chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



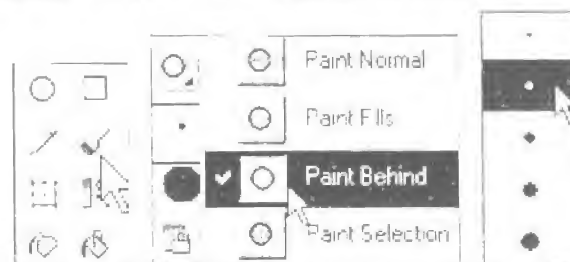
Màn hình làm việc của Symbol **vòng 2** xuất hiện, bạn nhấp kéo Symbol **vòng** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** (hay nhấn phím **F11** để mở bảng **Library**).

Sau khi đối tượng vòng được đưa vào vùng **Stage**, bạn nhấp chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng màu **Color Mixer**.

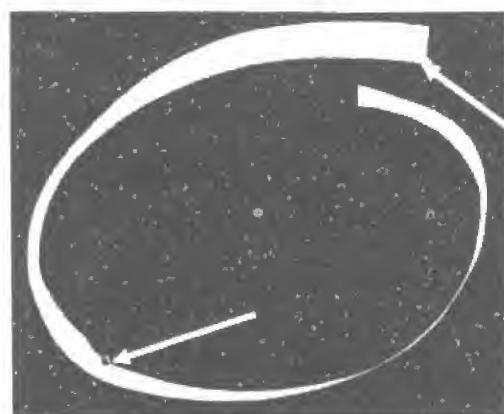
Trên bảng màu này, bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Linear**, thiết đặt mỗi màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu. Hộp đầu tiên có thông số **R=250**, **G=210**, **B=95** và hộp thứ hai có thông số **R=254**, **G=250**, **B=228**.



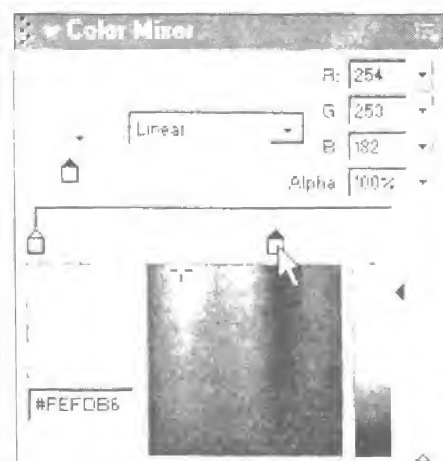
Thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Brush**, đồng thời chọn chế độ là **Paint Behind** và độ lớn nét vẽ ở mức 2 (tính từ trên xuống trong danh sách độ lớn nét vẽ).



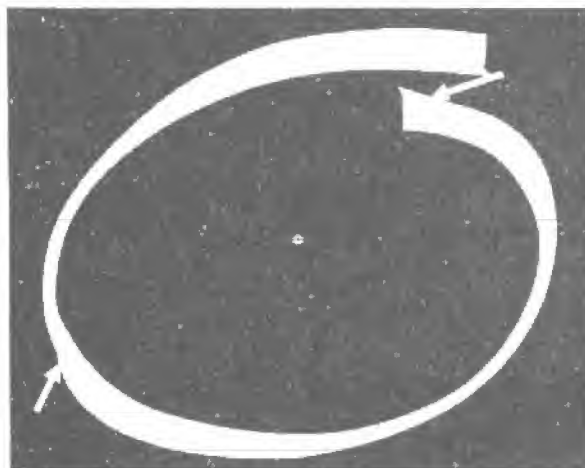
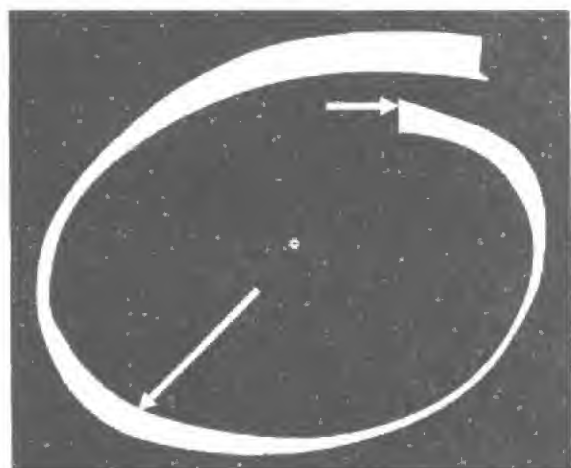
Bây giờ, bạn hãy dùng công cụ **Brush** vừa chọn vẽ dọc theo đường biên trong của vòng không khép kín một khoảng (được giới hạn bởi hai mũi tên) như hình minh họa bên cạnh.



Tiếp theo, trên bảng màu **Color Mixer** bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Linear** để thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu. Hộp đầu tiên có thông số **R=249**, **G=204**, **B=74** và hộp thứ hai có thông số **R=254**, **G=253**, **B=182**.

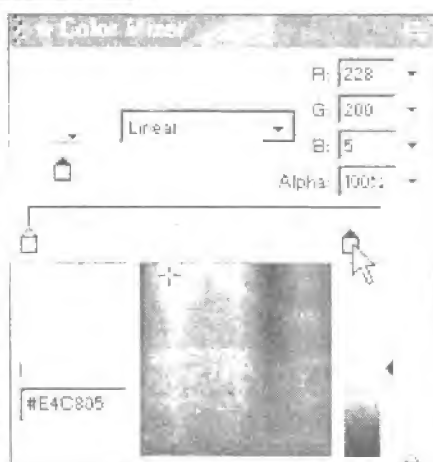


Hiệu chỉnh xong màu tô, bạn dùng công cụ **Brush** vẽ tiếp phần biên còn lại



Hoàn chỉnh đường biên xung quanh vòng không khép kín. Trên bảng màu **Color Mixer**, bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Linear**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thành trượt màu. Hộp đầu tiên có thông số R=225, G=171, B=9 và hộp thứ hai có thông số R=228, G=200, B=5.

Thiết đặt thông số màu xong, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào phần trắng trên vòng không khép kín để đổ màu tô vừa chọn cho nó.



Hoàn tất công việc trên Symbol **vòng 2**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **text** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

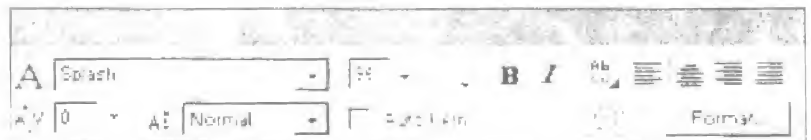




Màn hình làm việc của Symbol text xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ Text trên thanh công cụ và nhấp vào vùng Stage để nhấp vào dòng chữ **Flash MX**.

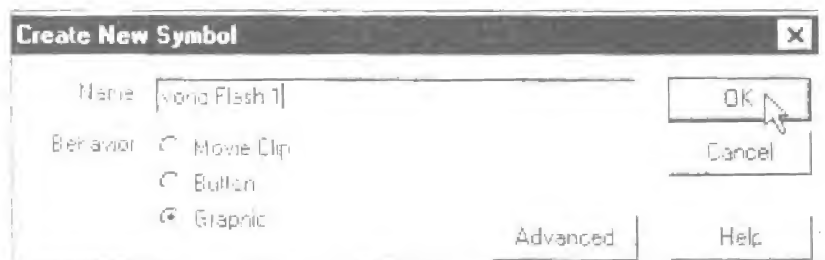
Tiếp theo, bạn nhấp chọn trở lại công cụ Arrow, sau đó chọn chữ vừa nhấp và nhấp **Window > Properties** để mở bảng Properties.

Trên hàng này, bạn chọn font chữ là **Splash**, cỡ chữ là **96** và **in đậm**.

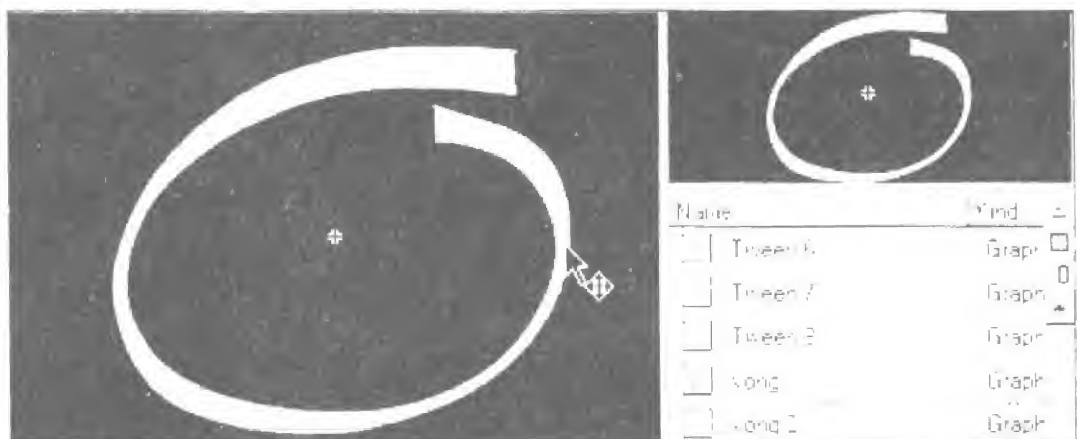


Hoàn tất công việc trên Symbol text, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** để tạo một Symbol mới.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **vong Flash 1** ở mục Name, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **vong Flash 1** xuất hiện. Bạn nhấp kéo Symbol **vong 2** từ vùng Preview của bảng Library vào vùng Stage như hình minh họa dưới đây.



Sau khi đưa đối tượng vào vùng Stage, bạn dùng công cụ Arrow nhấp chọn đối tượng này và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + B**.

Tiếp theo, bạn thiết đặt màu tô là màu trắng và nhấp chọn công cụ Paint Bucket, sau đó nhấp tô đối tượng vừa được phá vỡ.

Sau khi tô, bạn nhấp chọn trở lại công cụ Arrow và nhấp tổ hợp phím **Ctrl + G** để nhóm nó.



Tiếp tục công việc, bạn nhấp kéo Symbol text từ vùng Preview của bảng Library vào vùng Stage và đặt nó vào vị trí như hình minh họa.

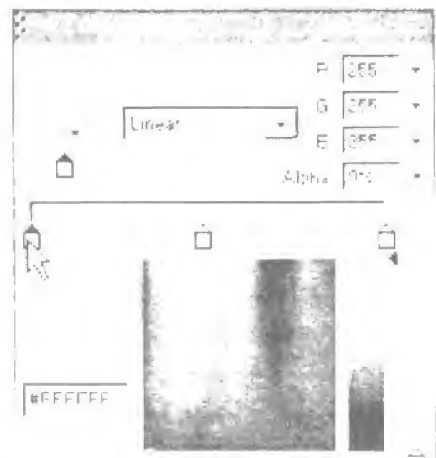


Hoàn tất công việc trên Symbol vùng Flash 1, bạn nhấp chọn Insert > New Symbol.

Hộp thoại Create New Symbol xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **thanh sang** ở mục Name, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút OK.

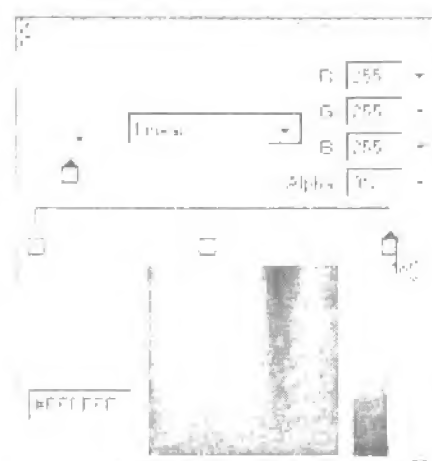
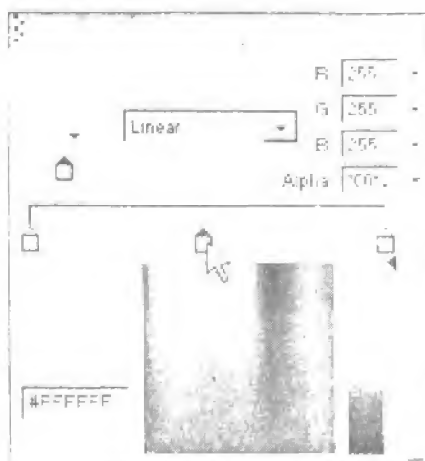


Màn hình làm việc của Symbol **thanh sang** xuất hiện. Trên bảng màu Color Mixer, bạn nhấp chọn chữ độ màu tô là **Linear** để thiết đặt một màu mới gồm ba hộp trên thanh trượt.

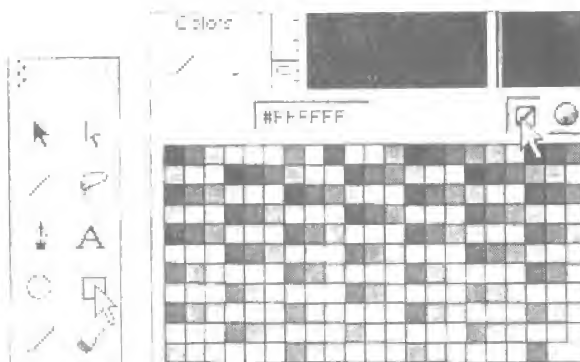


Hộp đầu tiên và hộp thứ ba có thông số R=G=B=255 với Alpha=0%.

Hộp thứ hai có thông số R=G=B=255 với Alpha=100%.

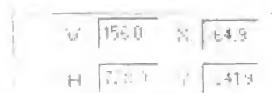


Thiết đặt xong các thông số màu, trên thanh công cụ bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle**, đồng thời nhấp vào tam giác nhỏ hướng xuống tại ô màu viền và nhấp vào hình vuông có dấu chéo màu đỏ trên bảng màu để vẽ một đối tượng không có đường viền.

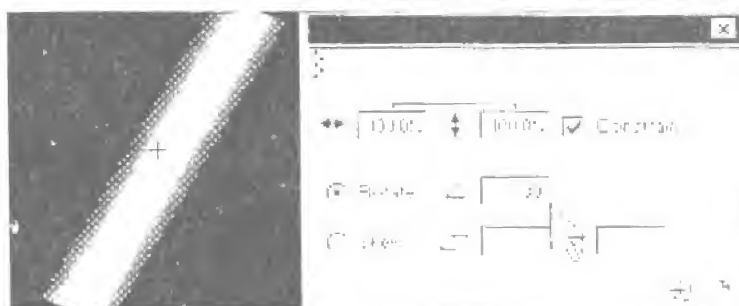


Trong vùng Stage, bạn dùng công cụ vừa chọn vẽ một hình chữ nhật bất kỳ, sau đó nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow** và nhấp chọn lại hình chữ nhật này.

Sau khi chọn xong, bạn đặt lại kích thước cho hình này với **W: 156** và **H: 728** trên bảng **Properties**.

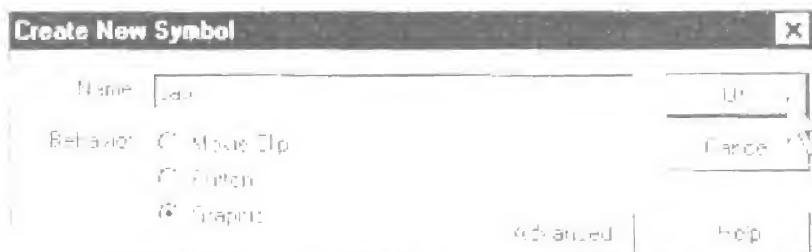


Sau khi hiệu chỉnh kích thước, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng **Transform** và nhập **30** vào ô giá trị bên cạnh mục **Rotate** để xoay hình chữ nhật này với một góc 30°.



Hoàn tất công việc trên Symbol thanh sang, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

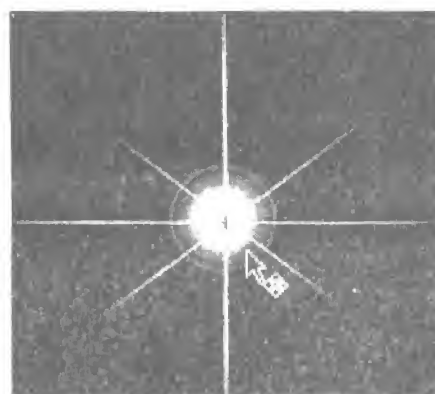
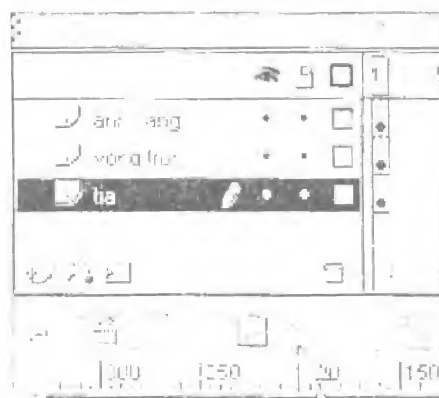
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là sao ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



Mẫu hình làm việc của Symbol sao xuất hiện.

Bạn hãy thiết kế một ngôi sao như hình minh họa.

Các bước tiến hành như sau:

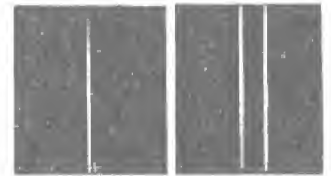


Đổi tên xong, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer tia và dùng công cụ **Rectangle** đã chọn vẽ một hình chữ nhật vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh (hình chữ nhật có chiều rộng thật hẹp).

Khi vẽ xong hình chữ nhật, bạn nhấp chọn lại công cụ **Arrow**, sau đó dùng công cụ này nhấp chọn vào hình chữ nhật vừa vẽ.

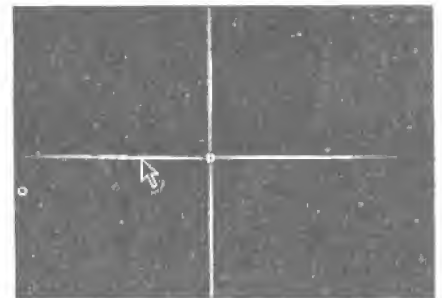
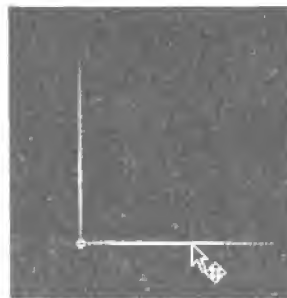
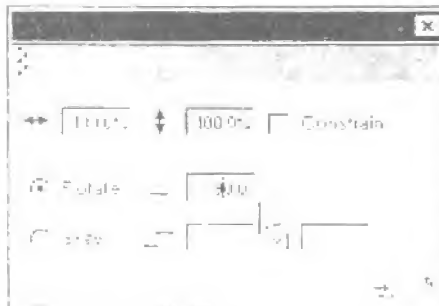
Chọn xong bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** sau đó **Ctrl + V** để nhân bản hình chữ nhật vừa chọn.

Sau khi nhân bản đối tượng, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng **Transform**.

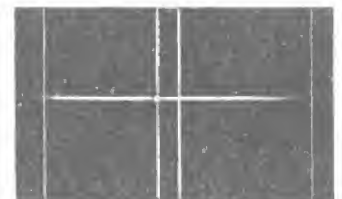
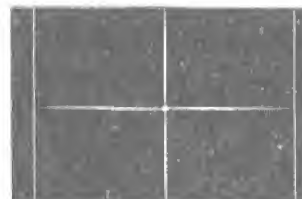


Một lần nữa hãy đảm bảo rằng hình vừa nhân bản đang được chọn, bạn nhập giá trị **90** vào mục **Rotate** trên bảng Transform sau đó nhấn phím **Enter** để xoay đối tượng **90°**.

Sau khi xoay đối tượng xong, bạn đặt nó vào vị trí như hình minh họa bên cạnh. Một lần nữa hãy đảm bảo rằng đối tượng vừa xoay đang được chọn, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** sau đó **Ctrl + V** để nhân bản thêm ba hình chữ nhật nữa. Trên bảng Transform bạn lần lượt thay đổi các góc xoay để có được kết quả như hình minh họa.



Bước kế tiếp, bạn đặt các đối tượng vào cùng vị trí của nó và dùng công cụ **Arrow** để chọn tất cả các đối tượng này, sau đó nhấp chọn lệnh **Modify > Group** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + G** để nhóm chúng lại.



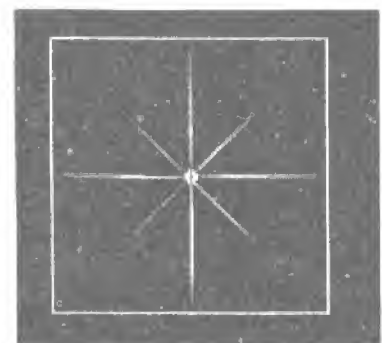
Thực hiện lệnh nhóm xong, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**, sau đó nhấn **Ctrl + V** để nhân bản nhóm đối tượng này. Bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn đối tượng vừa được nhân bản.

Trên bảng Transform nhập giá trị **45** để giảm bán kính ngang và cao của đối tượng, đồng thời nhập giá trị **45** vào mục Rotate để xoay nó với một góc **45°**.



Sau khi thu nhỏ và xoay đối tượng, bạn đặt đối tượng vừa xoay sao cho đối tượng này kết hợp với đối tượng có sẵn thành hình ngôi sao có 8 cánh (4 cánh dài và 4 cánh ngắn).

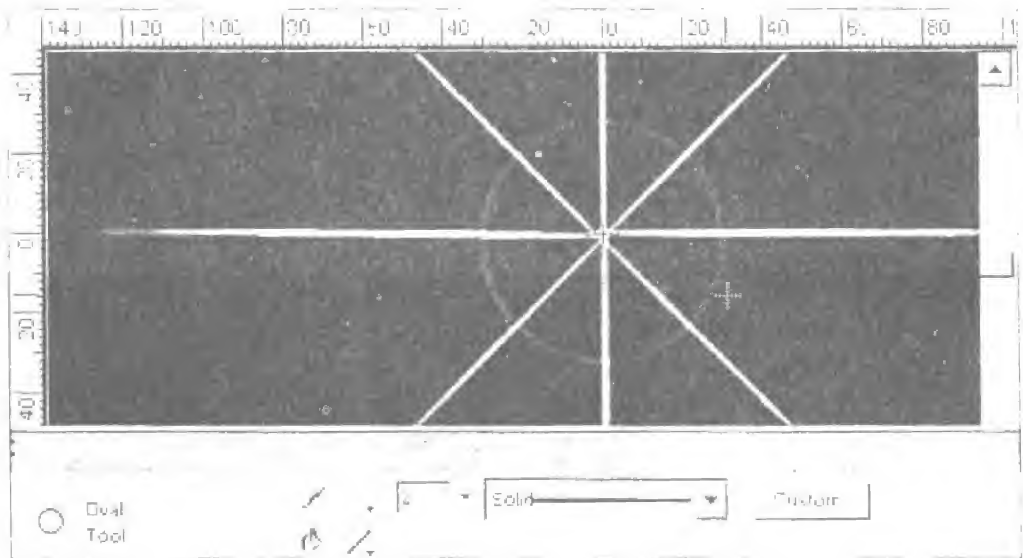
Tiếp theo, bạn dùng công cụ **Arrow** để chọn tất cả các đối tượng này, sau đó nhấp chọn lệnh **Modify > Group** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + G** để nhóm chúng lại.



Bây giờ, trên bảng Timeline, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để thêm vào một layer mới sau đó đổi tên layer này thành **vòng tròn**. Trên bảng Color Mixer bạn tải màu đỏ và thiết đặt màu viền có thông số RGB: 255, 07, 100 và Alpha là 30%.

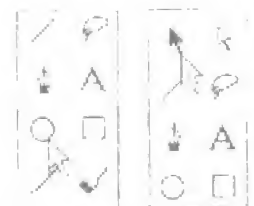


Sau khi thiết đặt xong màu viền, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **vòng tròn**, trên thanh công cụ nhấp chọn **Oval**, sau đó vẽ một đường tròn vào vùng Stage (tâm hình tròn trùng với tâm ngôi sao 8 cạnh). Vẽ xong, bạn nhấp chọn lại công cụ **Arrow** sau đó nhấp chọn đường tròn này và tăng độ lớn của đường tròn là 2 trên bảng **Properties**.

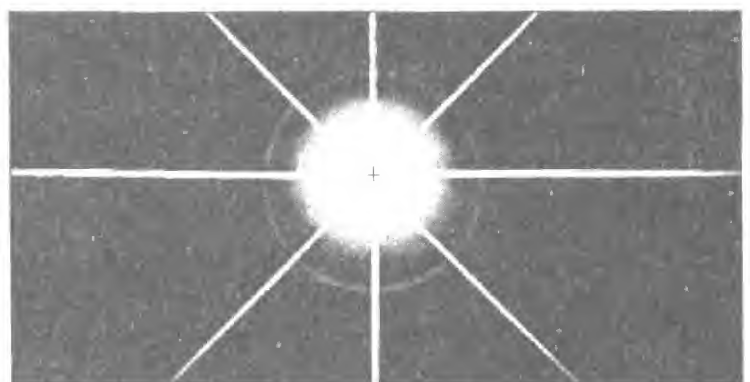


Tiếp tục, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để thêm vào một layer mới sau đó đổi tên layer này thành **ánh sáng**. Trên bảng màu Color Mixer, nhấp chọn dạng màu tô lan tỏa là **Radial** với 2 hộp màu: Hộp đầu tiên có thông số RGB: 255, 255, 255 và hộp thứ 2 có thông số RGB là 254, 206, 65 và Alpha là 0%.

Thiết đặt xong màu tô, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **ánh sáng**, trên thanh công cụ nhấp chọn **Oval**, sau đó vẽ một hình tròn vào vùng Stage (tâm hình tròn trùng với vòng tròn đã vẽ trước đó). Vẽ xong, bạn nhấp chọn lại công cụ **Arrow** sau đó nhấp chọn đường viền của hình tròn này và nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa nó đi.



Sau khi nhấn phím **Delete**, bạn nhận được kết quả như hình minh họa.

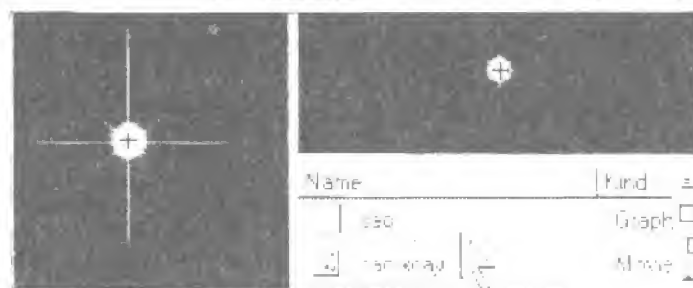


Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo một một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol, đây là **sao xoay** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấp nút **OK**.



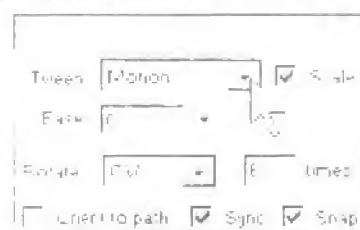
Màn hình làm việc của Symbol **sao xoay** xuất hiện. Bạn nhấp kéo Symbol **sao** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa bên cạnh.



Khi kéo đối tượng vào vùng **Stage**, trên thanh **Timeline** bạn nhấp chọn frame 20 của **Layer 1** và nhấn phím **F6**.



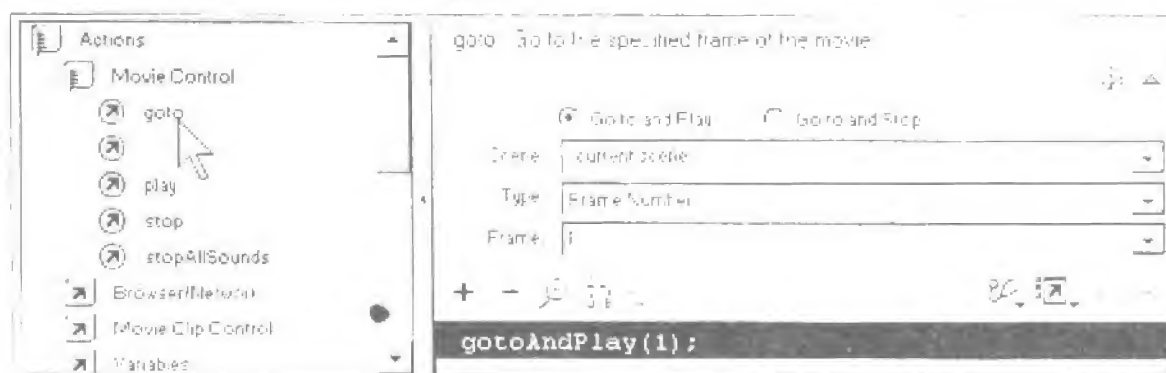
Sau khi chèn keyframe, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1** và thiết đặt các thông số trên bảng **Properties** như sau: **Tween=Motion**, **Rotate=CW** với số 6 được nhập vào ô giá trị trước chữ **times**.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 20 của **Layer 1** sau đó nhấp **Window > Actions** để mở bảng **Actions**.



Trên bảng **Actions**, bạn chọn chế độ nhập mã lệnh là **Normal Mode**, sau đó nhấp **Actions > Movie Control** trong danh sách **Toolbox** và nhấp đúp chuột vào lệnh **goto**.





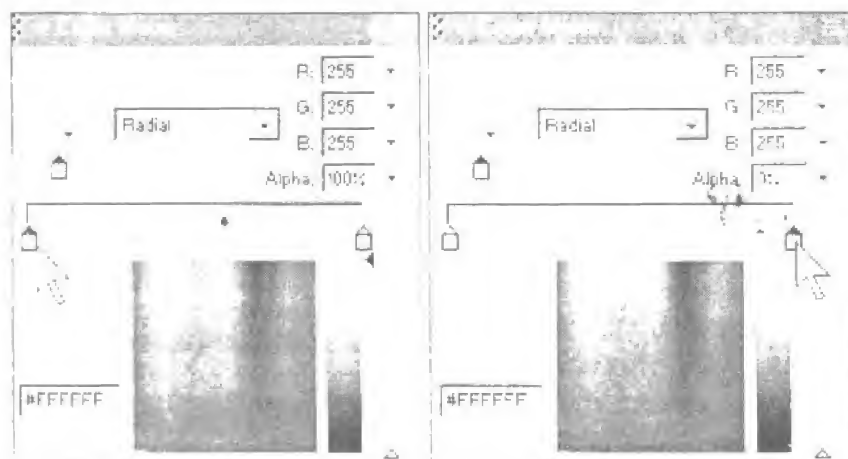
Hoàn tất công việc trên Symbol sao xoay, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **bí** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

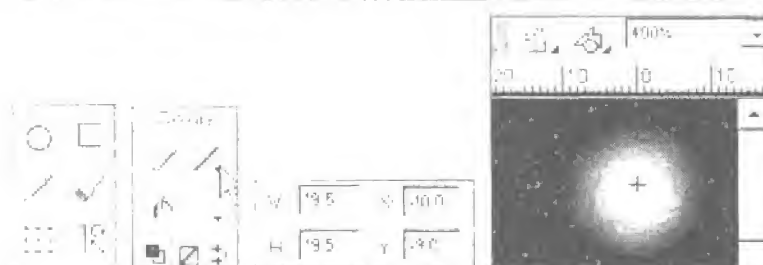


Màn hình làm việc của Symbol **bí** xuất hiện.

Trên bảng màu **Color Mixer**, nhấp chọn chế độ màu tổ là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thành trắng:



Hộp đầu tiên có thông số **R=G=B=255** với **Alpha=100%**. Hộp thứ hai có thông số **R=G=B=255** với **Alpha =0%**. Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Oval** sau đó tắt màu viền và vẽ một vòng tròn vào vùng Stage (vòng tròn có đường kính **W=H=19.5**).

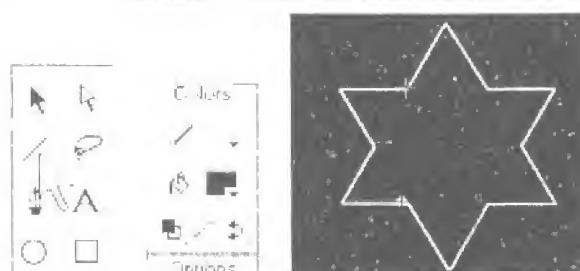


Tiếp tục công việc, bạn nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo mới một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **sao 6 cánh** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

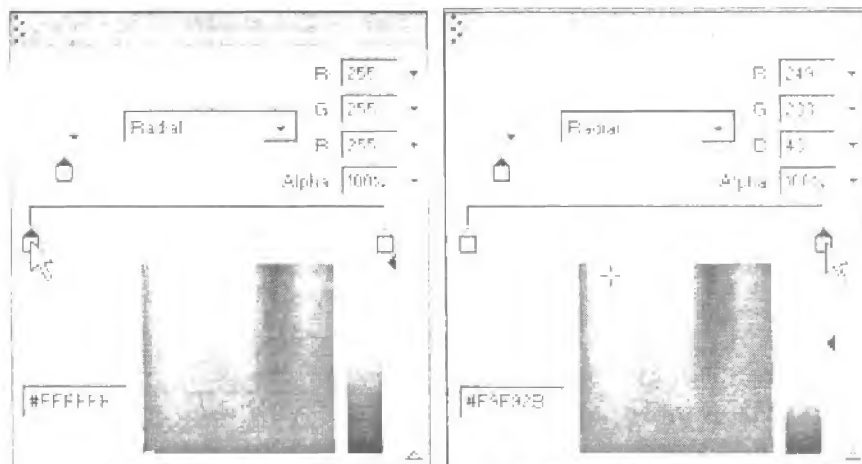


Màn hình làm việc của Symbol **sao 6 cánh** xuất hiện, trên thanh công cụ bổ sung bạn nhấp vào biểu tượng **Black and White** và tiếp theo là biểu tượng **Swap Colors** để có màu viền là màu trắng, sau đó nhấp chọn công cụ **Line** và vẽ một ngôi sao có 6 cánh như hình minh họa.

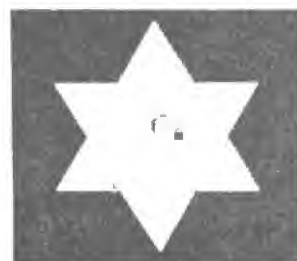


**Lưu ý :** Trong quá trình vẽ các đường gấp khúc để tạo ngôi sao 6 cánh, bạn phải cho các điểm đầu và cuối của các đường này liền nhau.

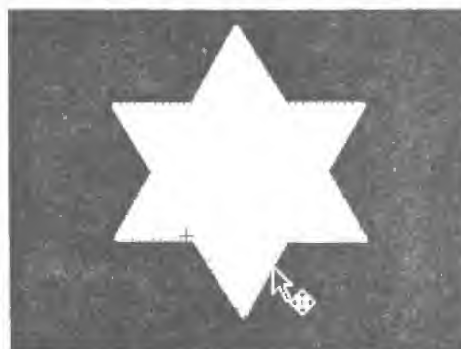
Sau khi vẽ ngôi sao, trên bảng màu Color Mixer bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt. Hộp đầu tiên có thông số  $R=G=B=255$  với **Alpha=100%**. Hộp thứ hai có  $R=249$ ,  $G=233$ ,  $B=43$  với **Alpha=0%**.



Thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào vùng màu tô của ngôi sao để đổ màu đã thiết đặt cho nó.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, sau đó nhấp chọn đường viền của ngôi sao và nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa nó đi.

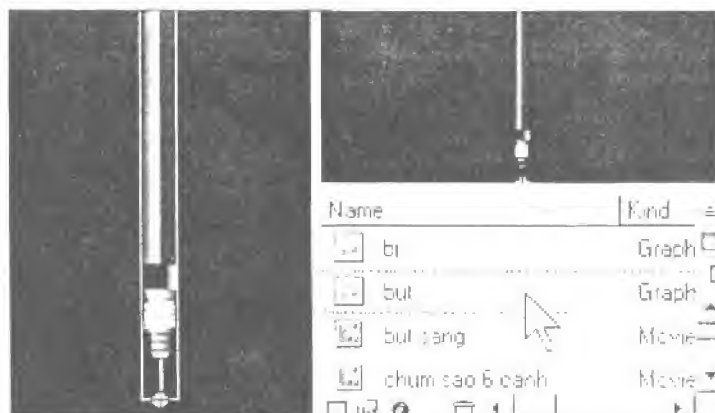


Hoàn tất công việc trên Symbol sao 6 cạnh, bạn nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo mới một Symbol.

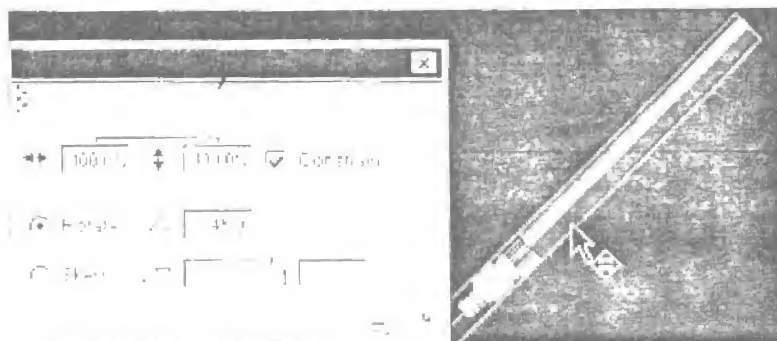
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **but sang** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **but sang** xuất hiện, bạn nhấp kéo Symbol **but** (Symbol này đã được tạo trong bài tập 1) từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.



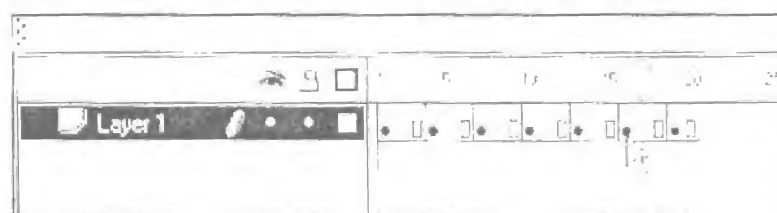
Sau khi đưa cây viết vào vùng Stage, bạn dùng công cụ **Arrow** để nhấp chọn nó, sau đó nhập **45** vào ô giá trị bên phải mục **Rotate** để xoay cây viết với một góc  $45^\circ$ .



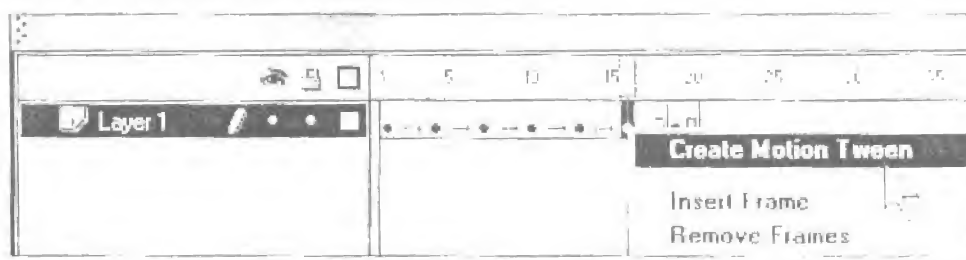
Tiếp theo, trên thanh Timeline bạn nhập chọn frame 20 của **Layer 1**, sau đó nhấn phím **F5** để chèn thêm frame.



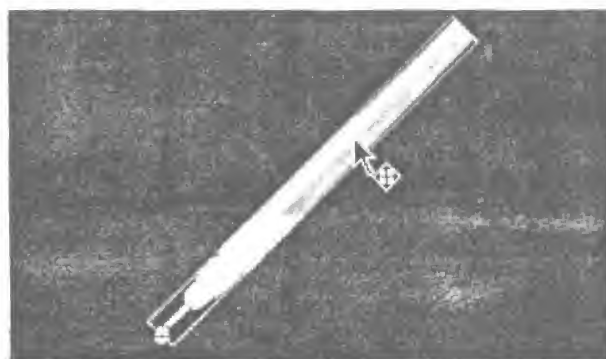
Sau khi chèn thêm frame, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 4, 7, 10, 13, 16, 19 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe.



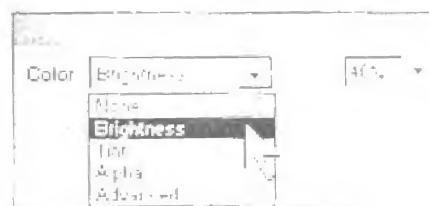
Cũng trên thanh Timeline, bạn lần lượt nhấp phải chuột trên các keyframe 1, 4, 7, 10, 13, 16 và chọn lệnh **Create Motion Tween** từ menu.



(\*) Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn frame 4 của **Layer 1**, sau đó nhấp chọn cây viết trong vùng Stage.



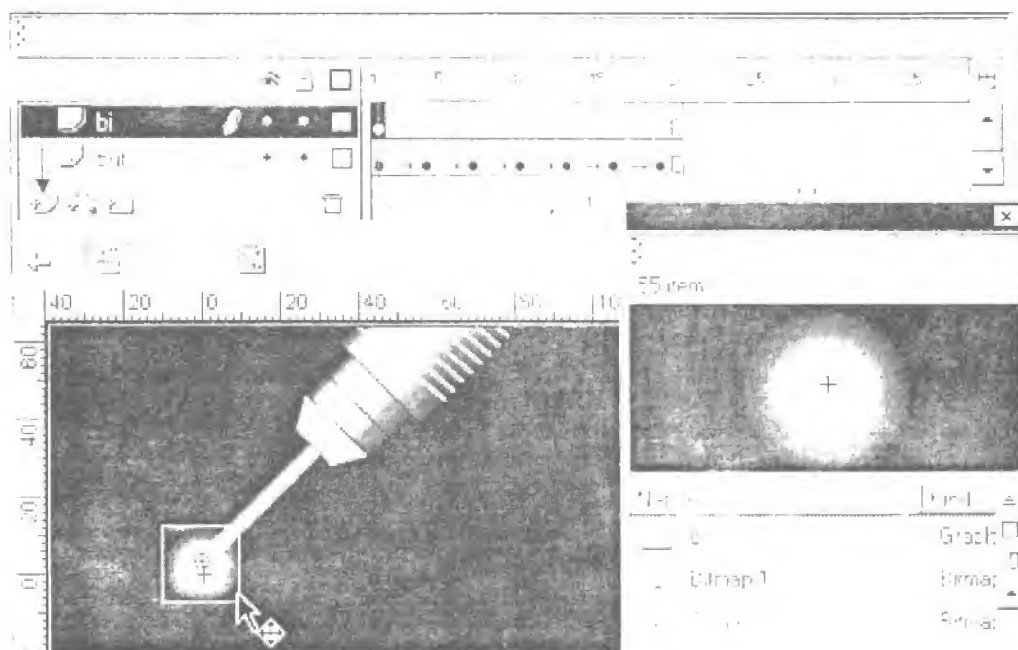
Sau khi chọn cây viết, nền bảng **Properties** bạn nhấp chọn **Brightness** ở mục **Color** và nhập **40** vào ô giá trị bên cạnh.



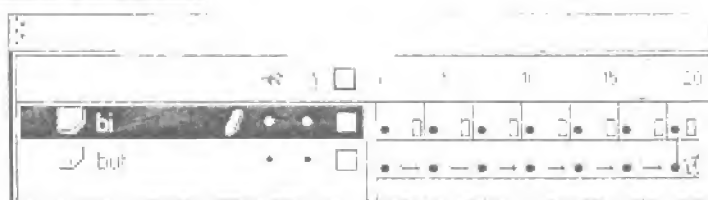
Bây giờ, các bạn hãy lặp lại các thao tác từ (\*) trên các frame 10 và 16 để tăng độ sáng cho cây viết tại các vị trí này.

Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline bạn nhấp đúp chuột lên **Layer 1** và đổi tên layer này là **bi**. Sau khi đổi tên, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để việc thêm một layer mới sau đó đổi tên layer này là **bi**.

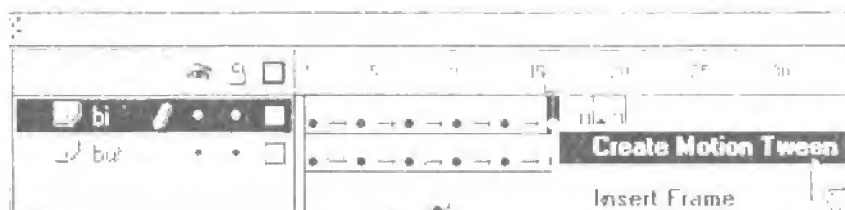
Bạn hãy nhấp chọn **Frame 1** của layer **bi** sau đó kéo Symbol **bi** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào đầu ngọn viết thư lĩnh minh họa dưới đây.



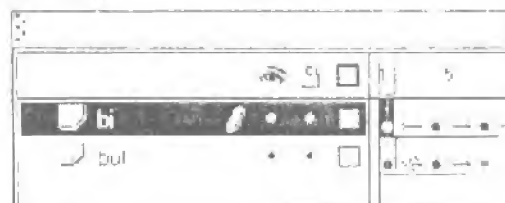
Sau khi đặt Symbol **bi** vào vùng **Stage**, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 4, 7, 10, 13, 16, 19 của layer **bi** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe.



Tiếp theo, bạn lần lượt nhấp phải chuột trên các keyframe 1, 4, 7, 10, 13, 16 và chọn lệnh **Create Motion Tween** từ menu.



(\*\*) Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn frame 1 của layer **bi** sau đó nhấp chọn đối tượng vòng tròn trong vùng **Stage**.

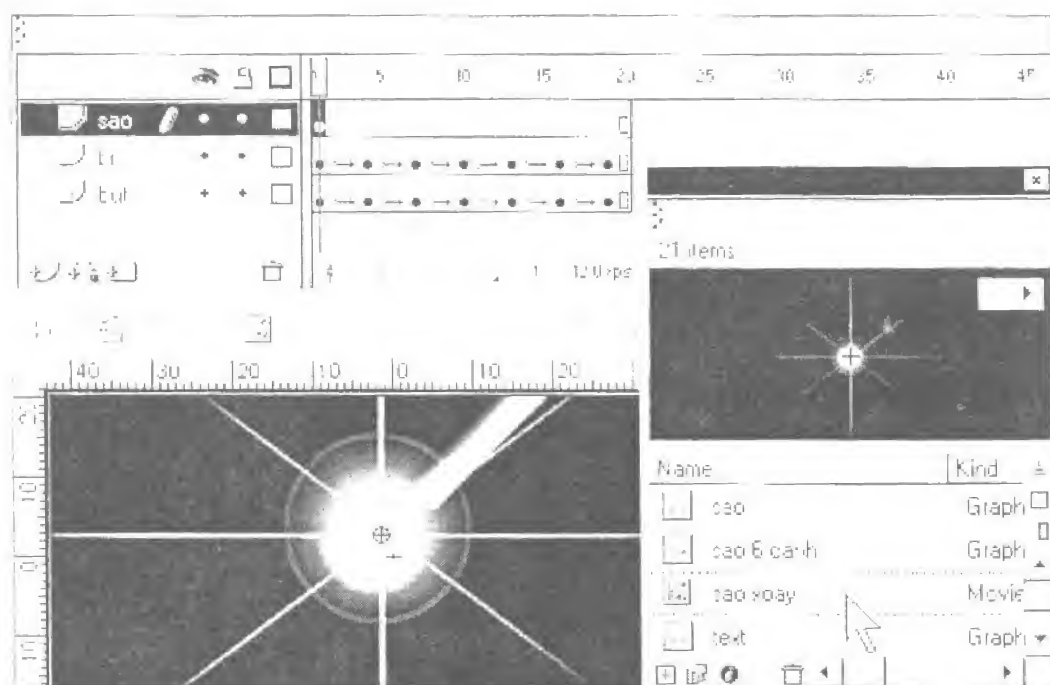


Sau khi chọn vòng tròn, trên bảng **Properties** bạn nhấp chọn **Brightness** ở mục **Color** và nhập **-25** vào ô giá trị bên cạnh.



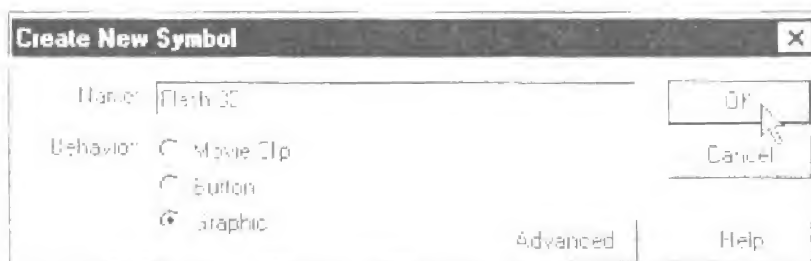
Bây giờ, các bạn hãy lặp lại các thao tác từ (\*\*) trên các frame 7, 13 và 19 để giảm độ sáng cho vòng tròn tại các vị trí này.

Trên bảng Timeline, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn vào một layer mới và đổi tên layer này là **sao**. Sau khi đổi tên xong, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer này, sau đó kéo Symbol **sao xoay** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó tại vị trí của vòng tròn.



Hoàn tất công việc trên Symbol **but** sang, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl+F8** để tạo mới một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **Flash 3D** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

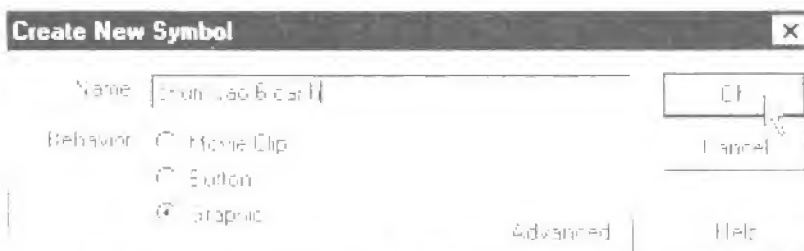


Màn hình làm việc của Symbol **Flash 3D** xuất hiện, bạn hãy tạo chữ **Flash MX** dạng 3D như hình minh họa bên cạnh. Ở đây, chúng tôi dùng chương trình **Cool 3D** để tạo chữ này sau đó dùng lệnh **File > Import** để nhập nó vào. Tuy nhiên, bạn có thể sử dụng bất kỳ chương trình 3D nào để tạo hoặc tạo trực tiếp từ Flash tương tự như Symbol **text** ở đầu bài tập.

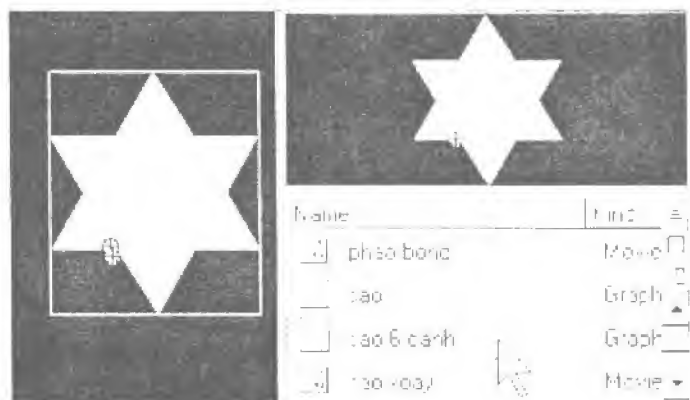


Hoàn tất công việc trên Symbol **Flash 3D**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo mới một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **chòm sao 6 cánh** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

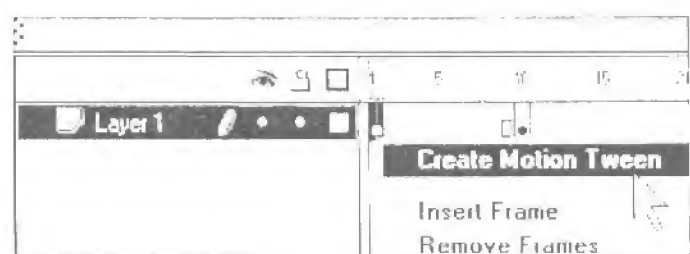


Màn hình làm việc của Symbol **chòm sao 6 cánh** xuất hiện. Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1** sau đó kéo Symbol **sao 6 cánh** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa bên cạnh.

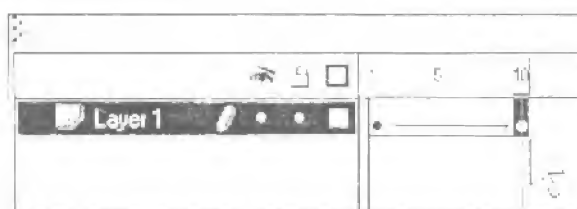


(Ngôi sao trong vùng Stage mà bạn thấy hiện thì với vùng làm việc được phóng lớn **800%**)

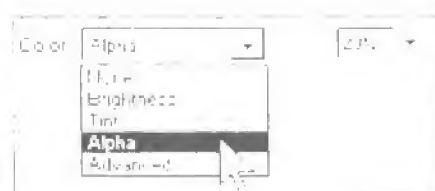
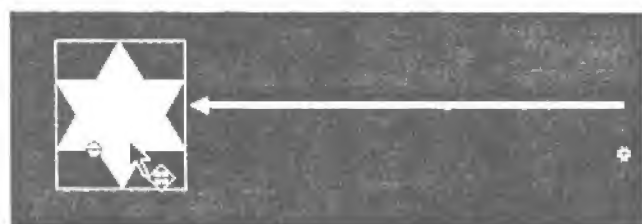
Sau khi đặt đối tượng vào đúng vị trí trong vùng Stage, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 10 của **Layer 1** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp phải chuột trên frame 1 và chọn lệnh **Create Motion Tween** từ menu.



Tiếp theo, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 10, sau đó nhấp chọn ngôi sao trong vùng Stage và kéo nó đến vị trí mới.

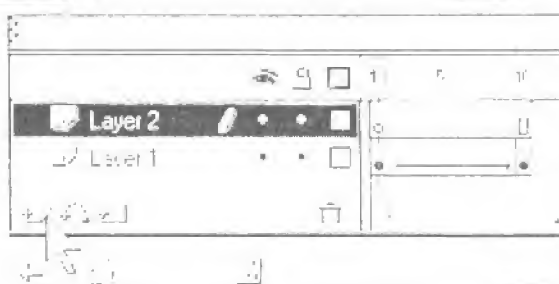


Bạn hãy đảm bảo rằng ngôi sao ở vị trí mới đang được chọn. Trên bảng Properties bạn nhấp chọn **Alpha** ở mục **Color** và nhập 20 vào ô giá trị bên cạnh.



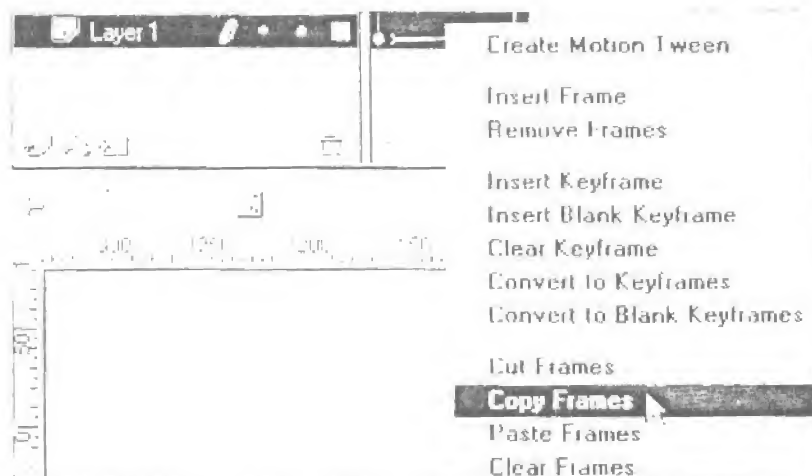
Bây giờ, trên bảng Timeline, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới.

**Layer 2** xuất hiện

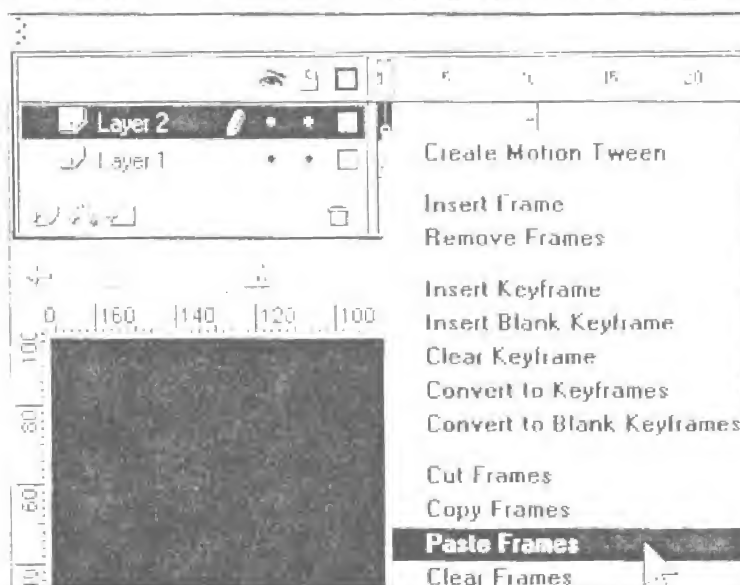




Trở lại **Layer 1**, bạn nhấp chọn toàn bộ các frame trên layer này sau đó nhấp phải chuột lên vùng frame được tô đen và chọn lệnh **Copy Frames** từ danh sách.

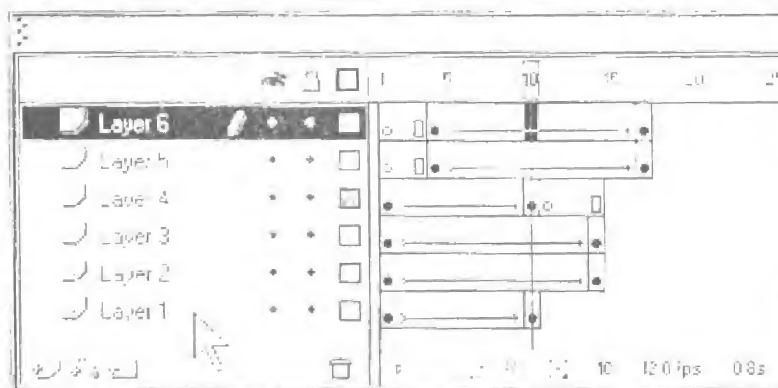


Sau khi thực hiện lệnh sao chép frame, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 2** sau đó chọn lệnh **Paste Frames** từ danh sách.



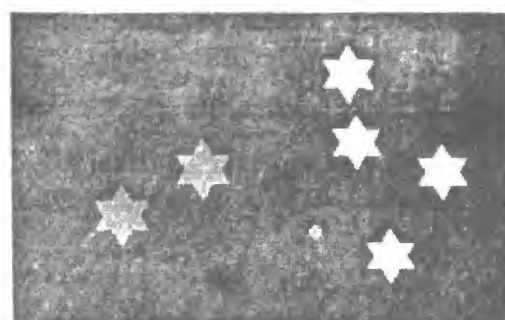
Tiếp theo, nhấp chọn Frame 10 của **Layer 2** và nhấn phím **F6**

Tương tự như trên, bạn hãy chèn vào các **Layer 3, 4** sau đó thực hiện lệnh **Paste Frames**. Riêng **Layer 5, 6** sau khi chèn vào, bạn hãy nhấn **F6** tại frame 4 sau đó hãy thực hiện lệnh **Paste Frames**



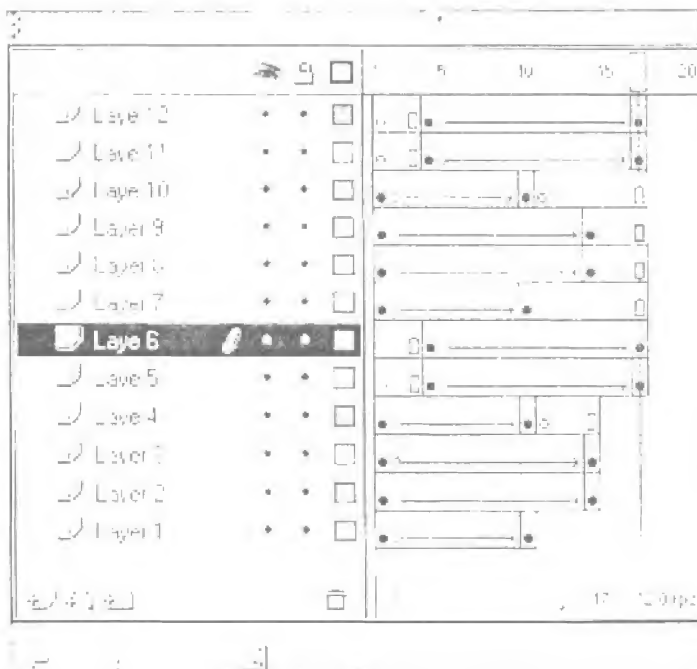
Bây giờ, trên từng layer bạn nhấp chọn frame cuối cùng sau đó nhấp kéo ngôi sao trong vùng Stage đến vị trí mới, đồng thời giảm độ Alpha của ngôi sao thực hiện tương tự như ở frame 10 của **Layer 1**

**Ghi chú:** Bạn hãy bỏ đi các vị trí chuyển động của các ngôi sao, sao cho khi click vào, động các ngôi sao tựa ra và mờ dần.



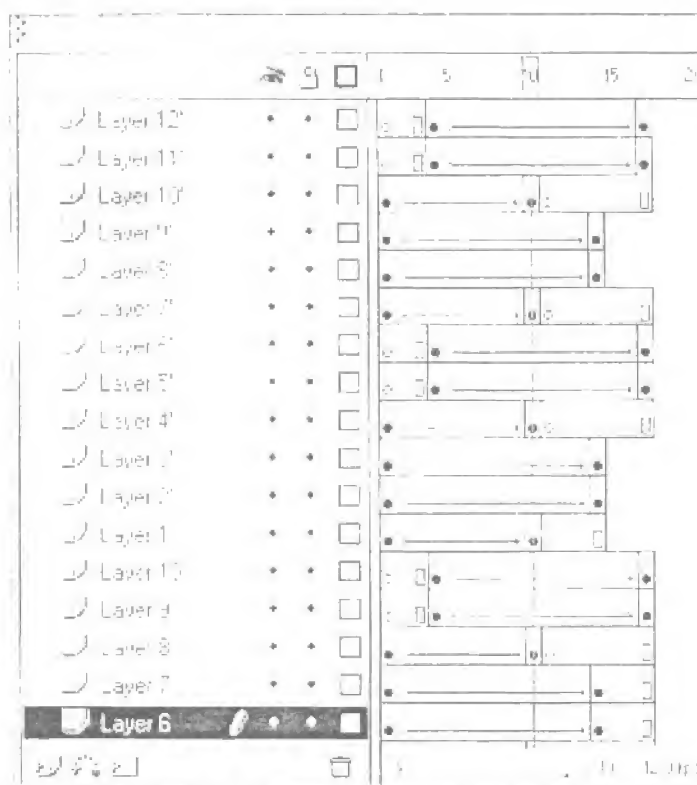
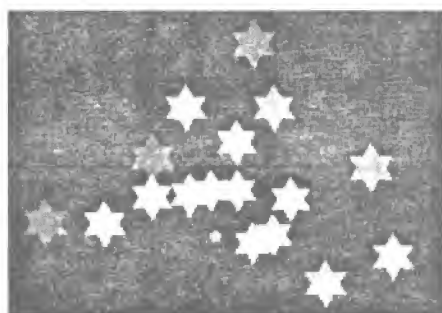
Tiếp tục, bạn chèn thêm các Layer 7, 8, 9, 10, 11, 12. Các layer này lần lượt là các bản sao của các Layer 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Tuy nhiên, tại các frame cuối của các layer vừa chèn vào, bạn cũng nhấp kéo để bố trí lại các ngôi sao và điều chỉnh độ Alpha.

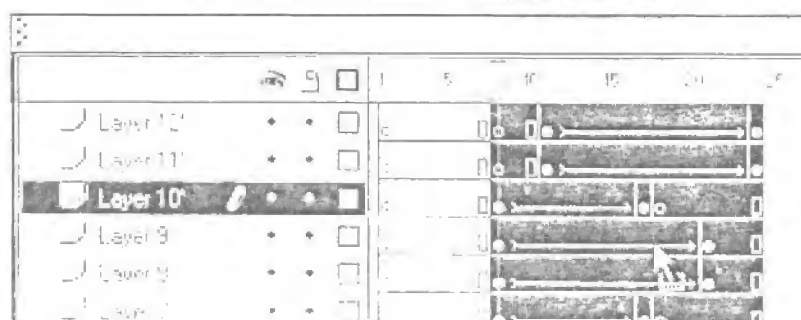


Tiếp theo, bạn chèn thêm các Layer 1', 2', 3', 4', 5', 6', 7', 8', 9', 10', 11', 12'. Các layer này lần lượt là các bản sao của các Layer 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Tuy nhiên, tại các frame cuối của các layer vừa chèn vào, bạn cũng nhấp kéo để bố trí lại các ngôi sao và điều chỉnh độ Alpha.



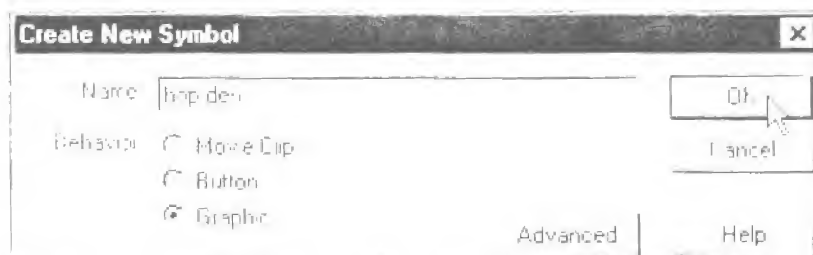
Bây giờ, bạn hãy chọn tất cả các Layer 1', 2', 3', 4', 5', 6', 7', 8', 9', 10', 11', 12' (nhấn kèm phím Shift), sau đó kéo ngang về phía bên phải của thanh timeline để tạo 8 frame như trước đó.



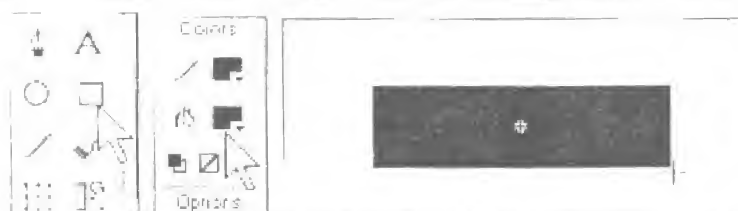
**Ghi chú :** Số lượng các layer chứa ngôi sao được nhân bản lên bao nhiêu là tùy thuộc vào độ dày đặc của các ngôi sao mà bạn muốn tạo ra trong vùng Stage.

Hoàn tất công việc trên Symbol **chùm sao 6 cạnh**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo mới một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **hop đen** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



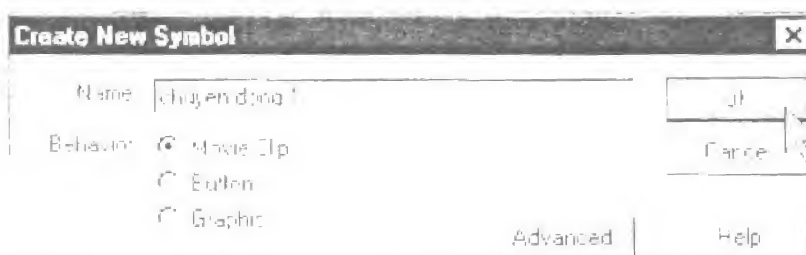
Màn hình làm việc của Symbol **hop đen** xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle**, màu tô là màu đen, sau đó vẽ một hình chữ nhật vào vùng Stage.



**Lưu ý :** Do vùng Stage có màu đen do bạn đã thiết đặt trong hộp thoại **Document Properties** bạn bấm nên khi vẽ hình chữ nhật bạn sẽ không thấy sự hiển thị.

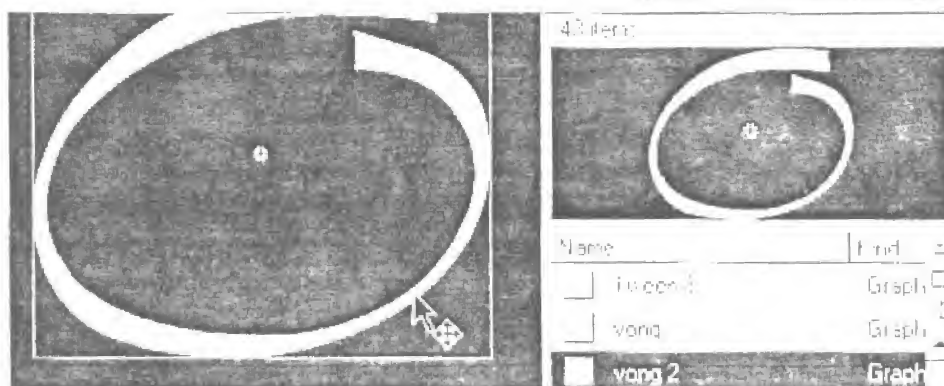
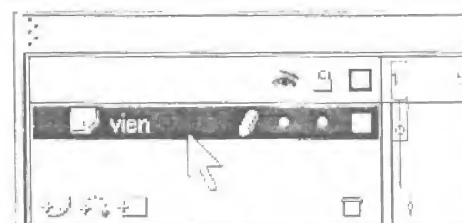
Hoàn tất công việc trên Symbol **hop đen**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + F8** để tạo mới một Symbol.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **chuyển động 1** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấp nút **OK**.



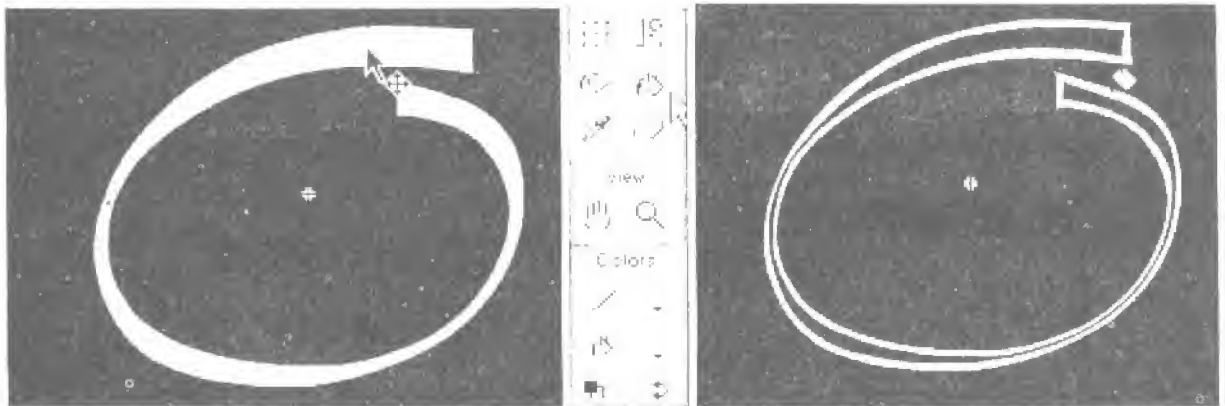
Màn hình làm việc của Symbol **chuyển động 1** xuất hiện, trên bảng **Timeline** bạn đổi tên **Layer 1** là **viên**.

Sau khi đổi tên, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer này sau đó kéo Symbol **vòng 2** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

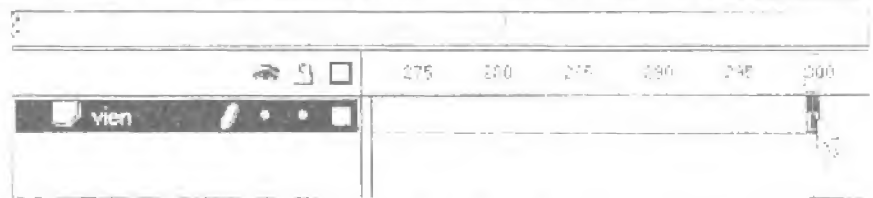


Symbol **vòng 2** được kéo vào vùng **Stage**, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn nó

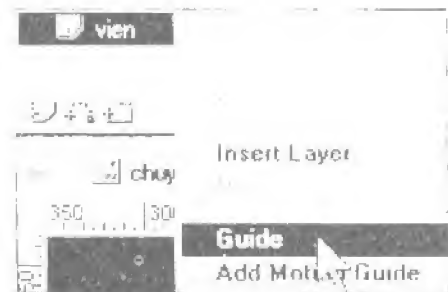
Sau khi nhấp chọn, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + B** để phá vỡ Instance này, sau đó nhấp chọn vùng màu và nhấn phím **Delete** để xóa nó đi. Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket** (màu tô là màu trắng) và nhấp tô vùng đường viền của Instance



Tiếp theo, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 300 của layer **vien** và nhấn phím **F5** để chèn frame.

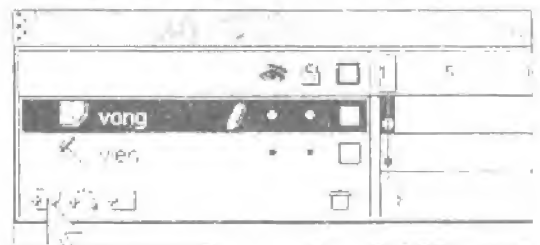


Sau khi chèn thêm frame, trên bảng Timeline bạn nhấp phải trên layer **vien**, sau đó chọn lệnh **Guide** từ menu.



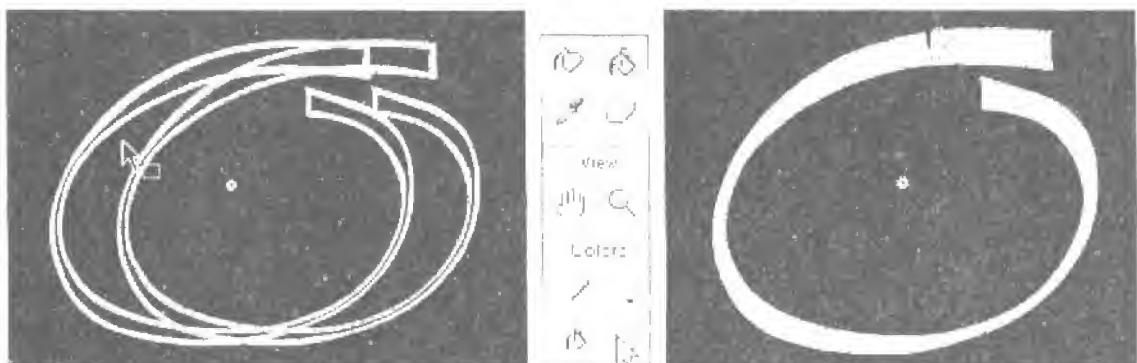
Bây giờ, bạn hãy nhấp chọn frame đầu tiên của layer **vien**, sau đó nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**.

Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới sau đó đổi tên layer này là **vong**.



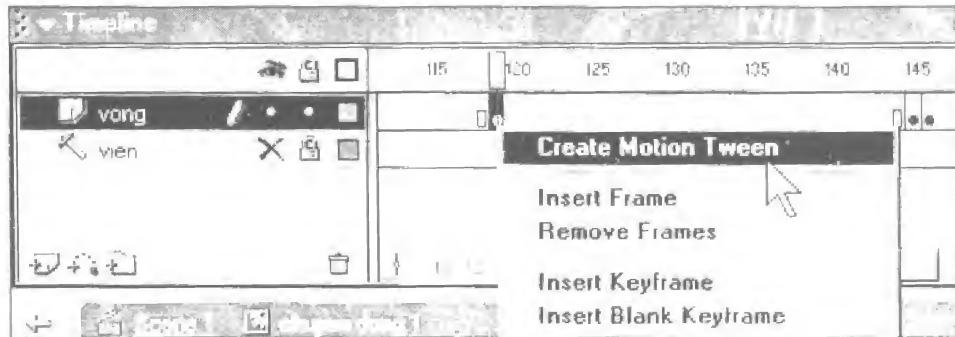
Bạn hãy nhấp chọn frame đầu tiên của layer này và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**

Sau khi thực hiện lệnh **Ctrl + V**, vùng vùng Stage bạn nhìn thấy có hai Instance giống nhau (nhưng khác layer). Bạn hãy nhấp chọn công cụ **Paint Bucket** và đổ màu tô là màu trắng cho Instance nằm trên layer **vong**, sau đó đặt nó nằm chồng lên Instance của layer **vien**

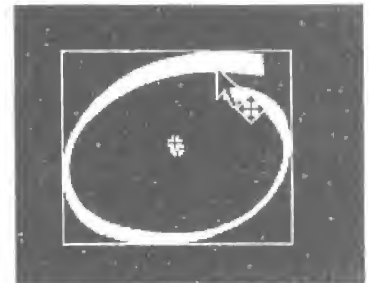
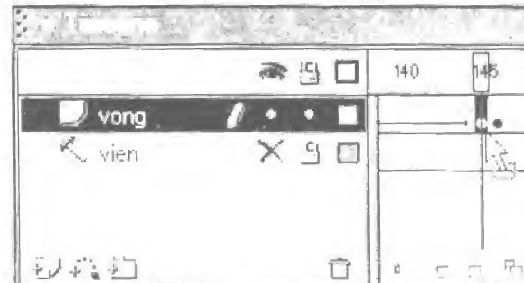


Tiếp tục, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **vong**, sau đó nhấn tổ hợp phím **Ctrl + G** để nhóm đối tượng vừa tô màu lại.

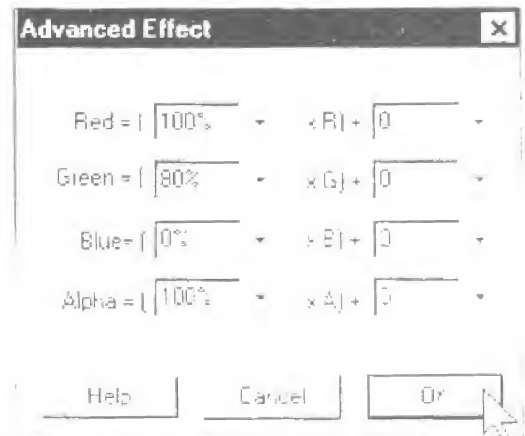
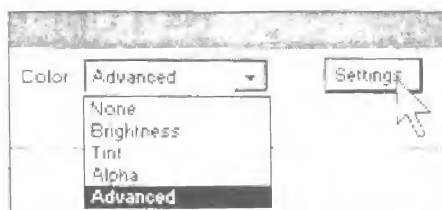
Trên thanh Timeline, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 119, 145, 146 của layer **vong** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe rồi nhấp phải chuột trên các keyframe 119, 145 và chọn lệnh **Create Motion Tween**.



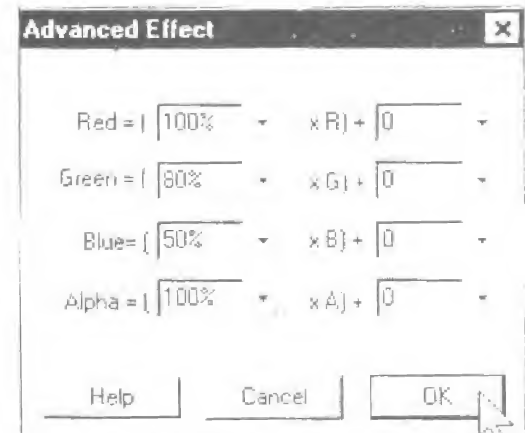
Chọn lệnh xong, bạn nhấp chọn frame 145 của layer **vong**, sau đó nhấp chọn Instance trong vùng Stage.



Sau khi nhấp chọn, trên bảng Properties bạn chọn **Advanced** ở mục **Color**, sau đó nhấp vào nút **Settings...** Hộp thoại **Advanced Effect** xuất hiện. Bạn cho **Red=100%**, **Green=80%** và **Blue=0%**, sau đó nhấp nút **OK**.

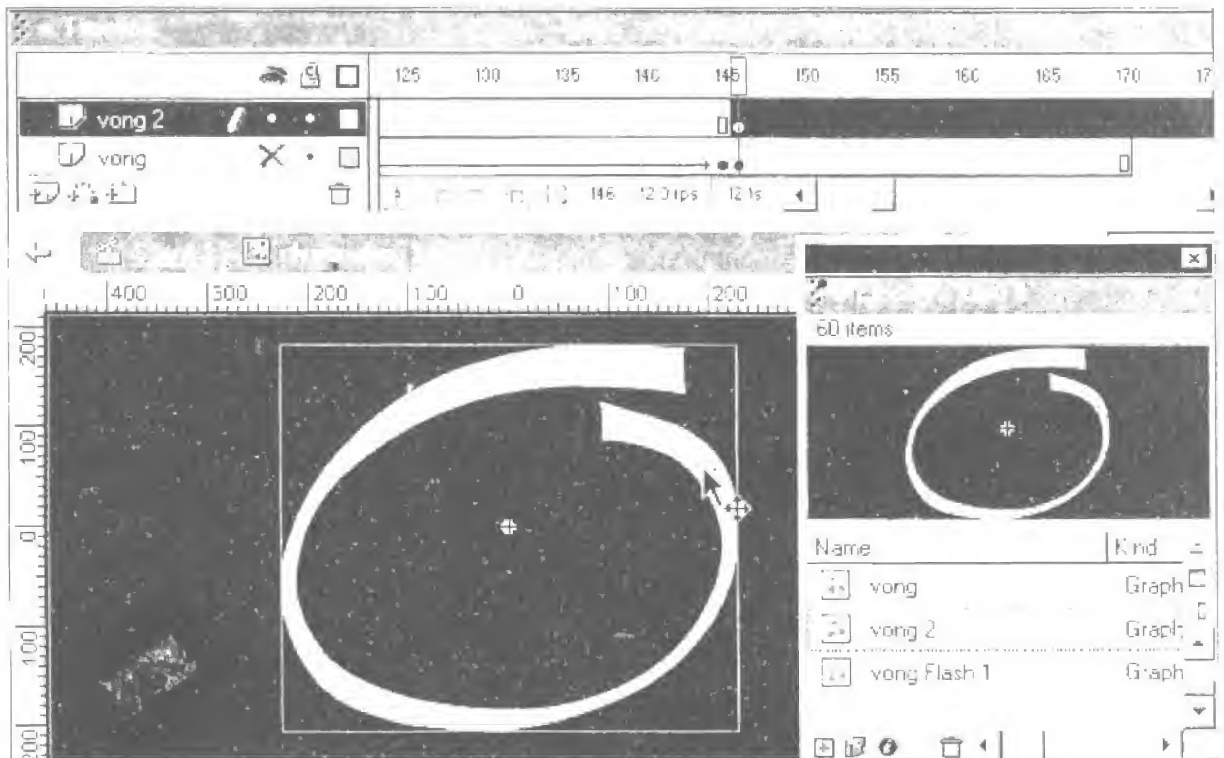
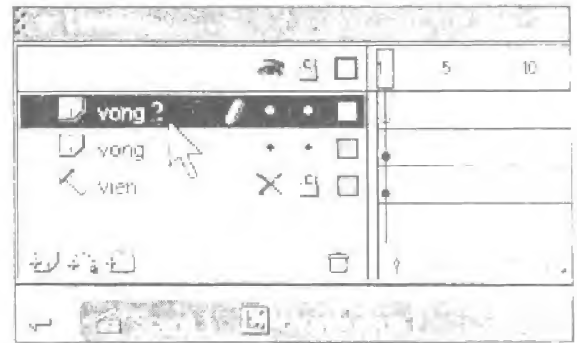


Tương tự trên frame 146, bạn cũng nhấp chọn frame, sau đó chọn Instance và trên hộp thoại **Advanced Effect** cho **Red=100%**, **Green=80%** và **Blue=50%**. Chọn xong nhấp nút **OK**.



Tiếp theo, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này thành **vong 2**.

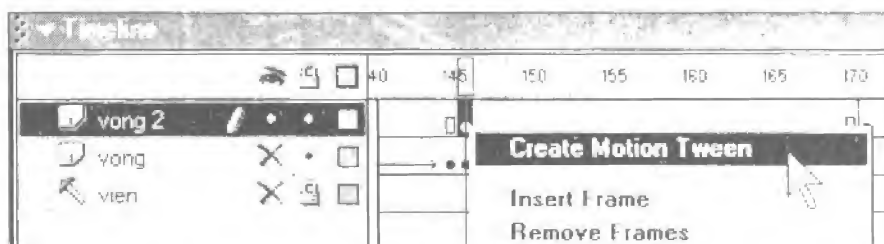
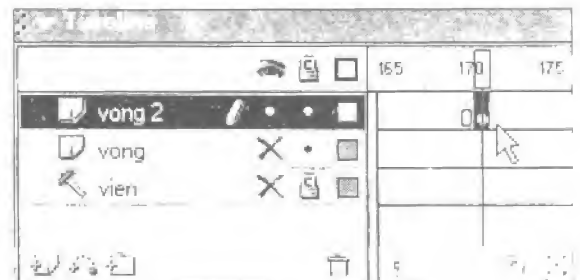
Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame 146 của layer **vong 2** và nhấn phím F6 để chèn keyframe. Sau đó nhấp kéo Symbol từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó trùng với Instance trên layer **vong**.



**Ghi chú :** Bạn hãy tạm thời tắt con mắt hiển thị của layer **vong** và **vien** đi để việc chọn Instance trên layer **vong 2** được dễ dàng hơn.

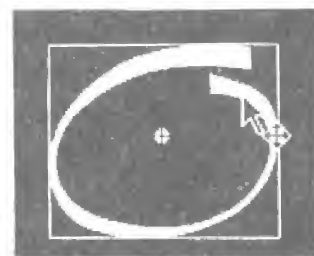
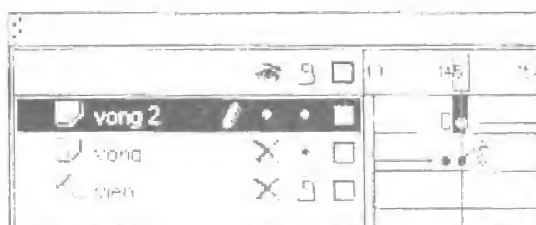
Cùng trên layer **vong 2**, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 171, 275, 300 và nhấn phím F6 để chèn keyframe vào các vị trí này.

Sau khi chèn thêm keyframe, bạn lần lượt nhấp phải chuột trên các frame 145, 275 và 300, sau đó chọn lệnh **Create Motion Tween**.

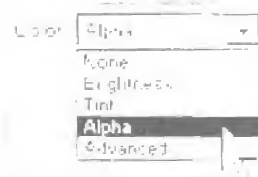




Chọn lệnh vòng, bạn nhấp chọn frame 146 của layer vòng 2, rồi nhấp chọn Instance trong vùng Stage



Sau khi chọn đối tượng, trên bảng Properties bạn nhấp chọn Alpha ở mục Color và nhập 0% vào ô giá trị bên cạnh. Tương tự, bạn nhấp chọn frame 300 của layer vòng 2, chọn Instance trong vùng Stage sau đó cho Alpha=0%

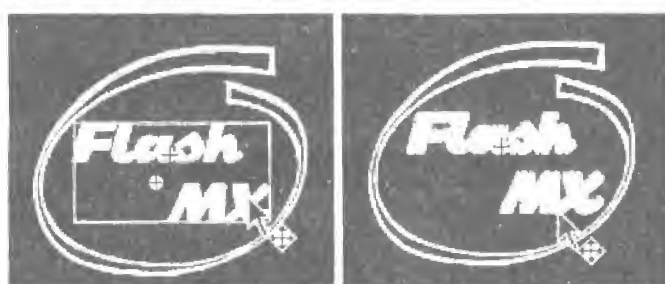


Tiếp theo, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng Insert Layer để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là Flash vien.

Bạn tạm thời tắt mắt hiển thị của các layer vòng và vòng 2, sau đó nhấp chọn frame đầu tiên của layer Flash vien và kéo Symbol text từ vùng Preview của bảng Library vào vùng Stage và đặt nó vào vị trí như hình minh họa.



Sau khi kéo đối tượng vào vùng Stage và định vị cho nó, bạn dùng công cụ Arrow nhấp chọn Instance chữ Flash MX, sau đó nhấn hai lần tổ hợp phím Ctrl + B để phá vỡ đối tượng này.



Sau khi phá vỡ đối tượng bạn nhấp chọn công cụ **Ink Bottle** đồng thời chọn màu viên là màu trắng, rồi nhấp vào chữ Flash MX để tạo màu viên cho chữ này.

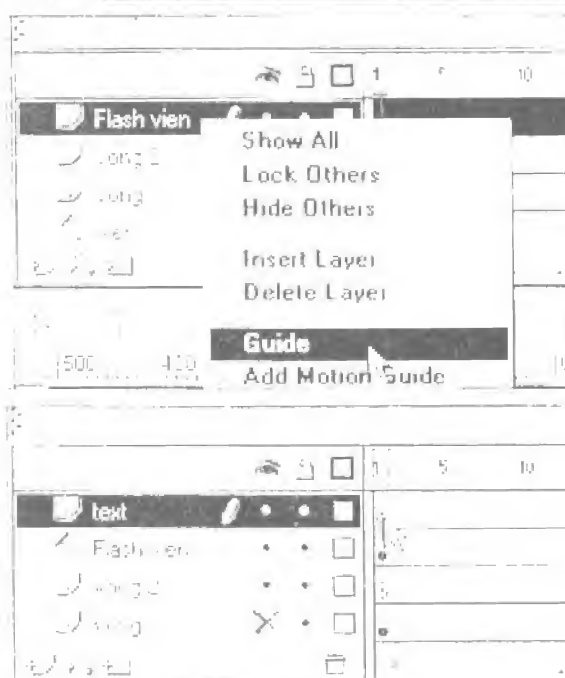
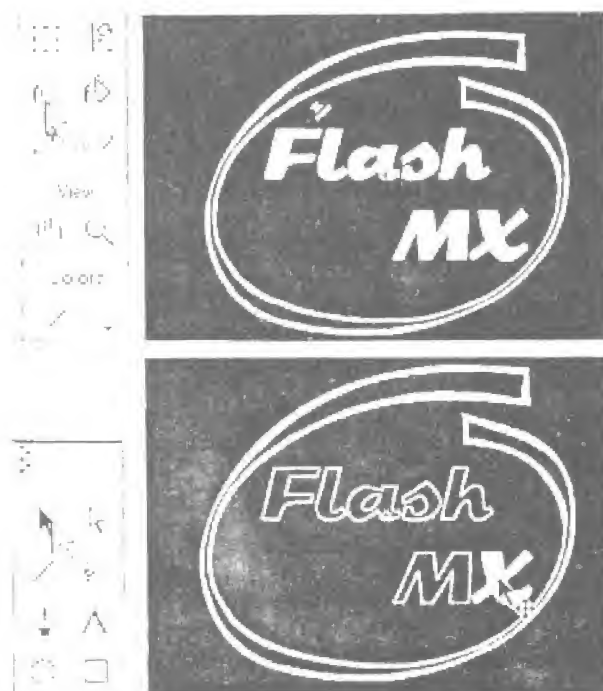
Sau khi đổ màu viên, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow** và nhấp tiếp vào vùng màu tô của từng ký tự trong chữ Flash MX để chọn nó và nhấn phím **Delete** để xóa đi.

Sau khi thực hiện, bạn nhận được chữ Flash MX có phần màu tô rỗng và viền màu trắng.

Hoàn tất công việc trên layer Flash viên, bạn hãy nhấp phải chuột trên tên của layer này và chọn lệnh **Guide**.

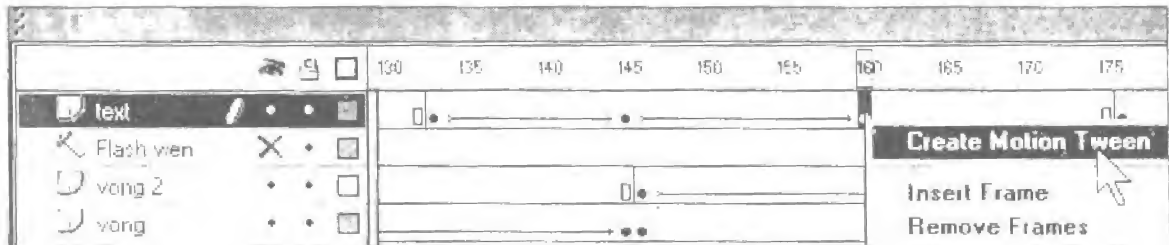
Tiếp theo, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên nó là **text**.

Sau khi đổi tên, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer này, sau đó kéo **Symbol text** vào vùng Stage và đặt nó trùng với Instance chữ của layer **Flash viên**.

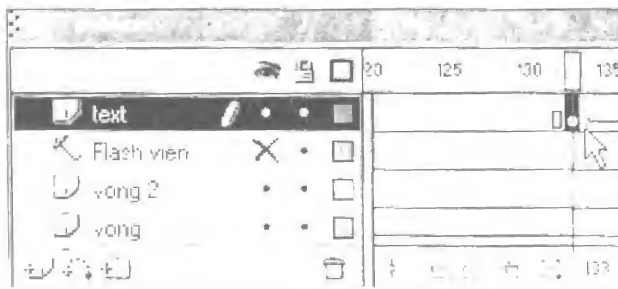


Bây giờ, bạn hãy tắt con mắt hiển thị trên layer **Flash** viên để việc nhấp chọn Instance trên layer **text** dễ dàng hơn.

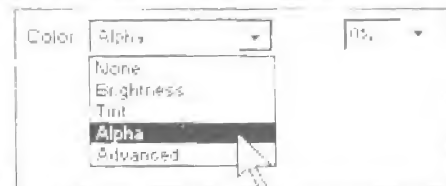
Trên thanh Timeline của layer **text**, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 133, 145, 160, 176 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau khi chọn xong nhấp phải chuột trên các keyframe 133, 145, 160 và chọn lệnh **Create Motion Tween**



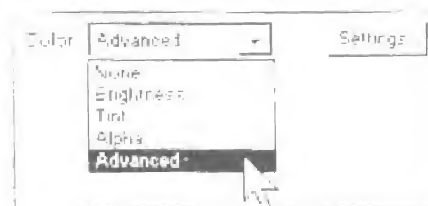
Hoàn tất việc chọn lệnh trên các keyframe, cũng trên layer **text** bạn nhấp chọn frame 133, rồi nhấp chọn Instance chữ trong vùng Stage.



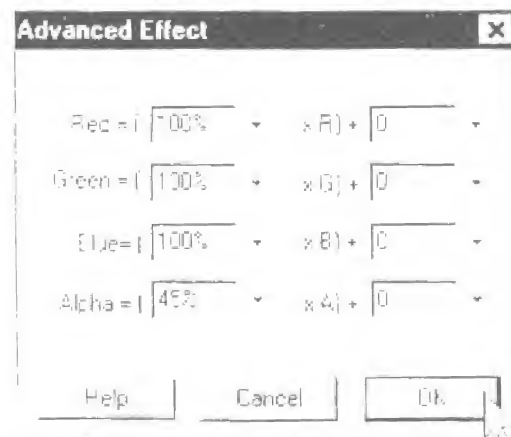
Chọn đối tượng xong, trên bảng Properties, bạn chọn **Alpha** trong mục **Color** và gán **0%** vào ô giá trị bên cạnh.



Tương tự như trên, bạn nhấp chọn frame 145, chọn Instance trong vùng Stage, sau đó chọn **Color=Advanced** và nhấp chọn nút **Settings...**

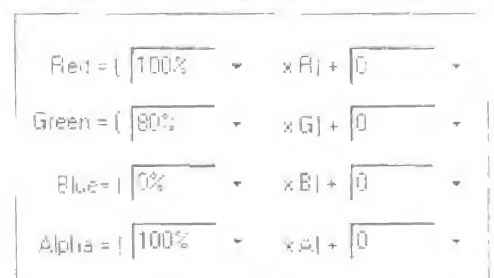


Trong hộp thoại **Advanced Effect**, thiết đặt **Alpha=45%** và nhấp nút **OK**.

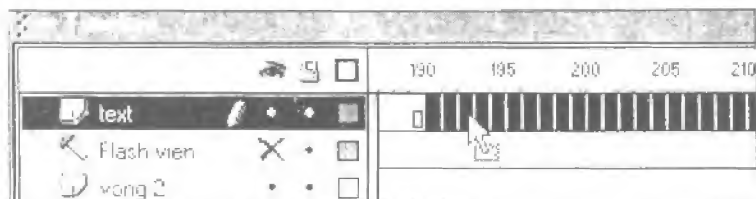


Tương tự frame 145, bạn nhấp chọn frame 176, chọn Instance trong vùng Stage sau đó chọn **Color=Advanced** và nhấp chọn nút **Settings...**

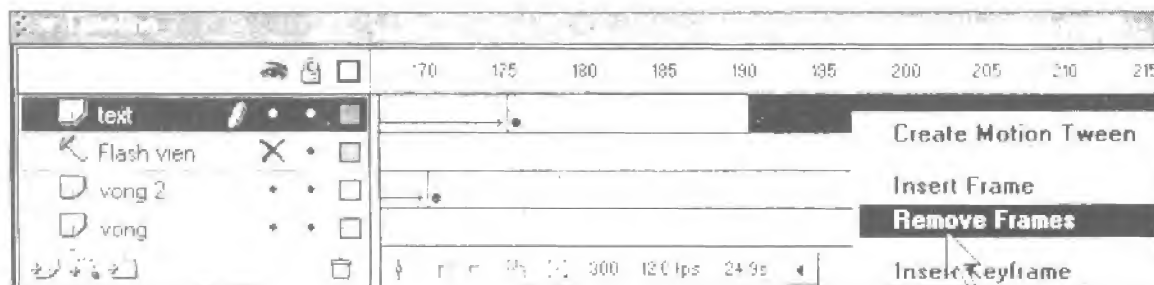
Trong hộp thoại **Advanced Effect**, thiết đặt **Red=100%**, **Green=80%**, **Blue=0%**, rồi nhấp nút **OK**.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 190 của layer **text**, rồi nhấn **Shift** + nhấp chuột trên frame 300 để chọn các frame (190-300).



Sau khi chọn frame, bạn nhấp phải chuột lên vùng được tô đen và nhấp chọn lệnh **Remove Frames** để xóa vùng frame này đi.

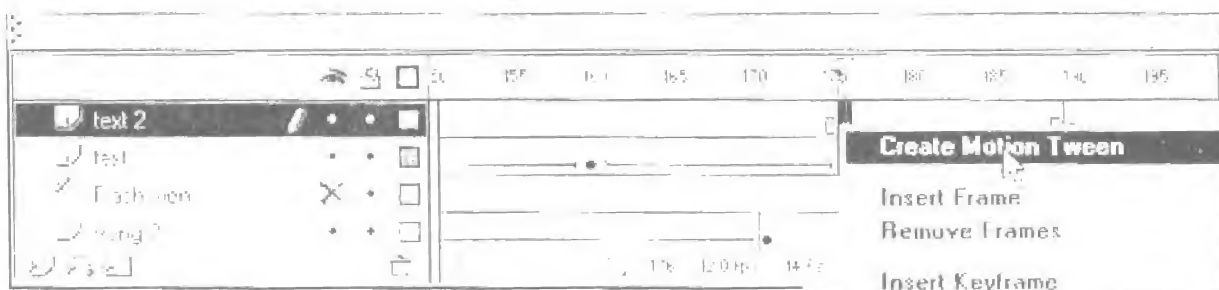


Như vậy là công việc trên layer **text** đã hoàn tất, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là **text 2**.

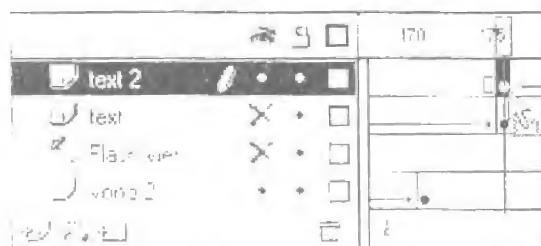
Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame 175 của layer **text 2** và nhấn phím **F6** sau đó kéo Symbol **text 2** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.



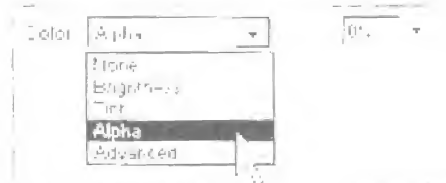
Sau khi định vị cho đối tượng trong vùng Stage, trên thanh Timeline của layer **text 2** bạn lần lượt nhấp chọn các frame 190, 275, 300 và nhấn **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp phải chuột trên các keyframe 175, 275 và nhấp chọn lệnh **Create Motion Tween**.



Hoàn tất việc chọn lệnh trên các keyframe, cũng trên layer **text 2** bạn nhập chọn frame 175 và nhập chọn Instance chữ trong vùng Stage.



Chọn đối tượng xong, trên bảng Properties, bạn chọn **Alpha** trong mục **Color** và gán **0%** vào ô giá trị bên cạnh. Tương tự như vậy, bạn hãy thực hiện thao tác chọn frame 300 của layer **text 2**, sau đó chọn Instance và cho **Alpha=0%**

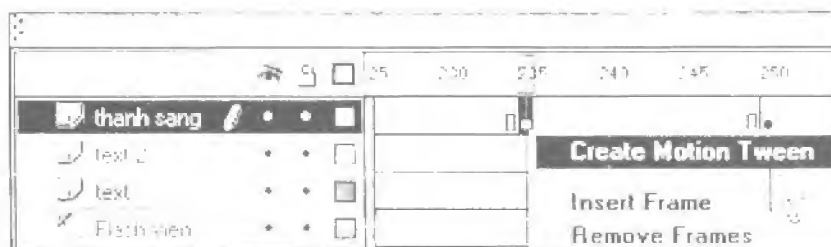


Tiếp theo, bạn nhập vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là **thanh sang**

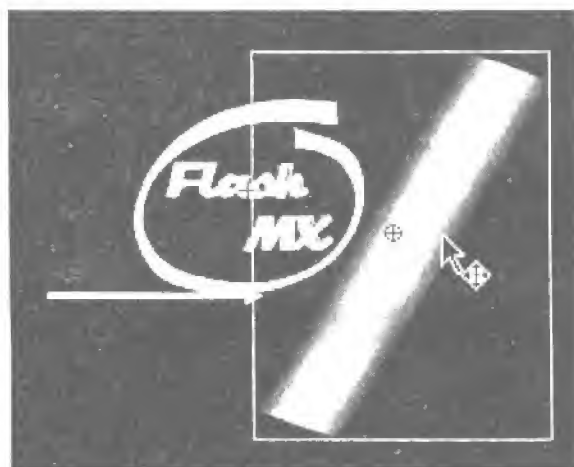
Sau khi đổi tên layer, bạn nhập chọn frame 235 của layer **thanh sang** và nhấn phím **F6**. Sau đó kéo Symbol **thanh sang** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây



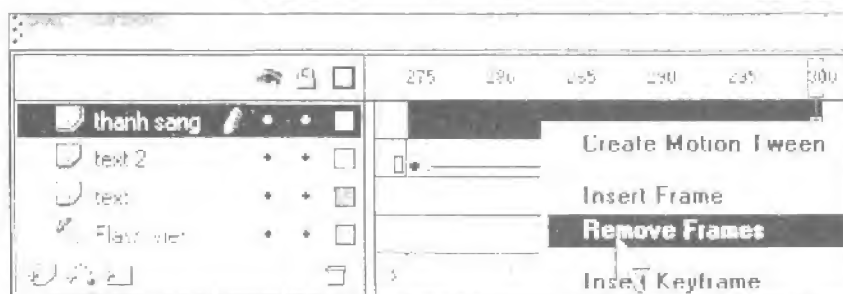
Tiếp theo, bạn nhập chọn frame 250 và nhấn phím **F6**, sau đó nhấp phải chuột trên frame 235 và chọn lệnh **Create Motion Tween**.



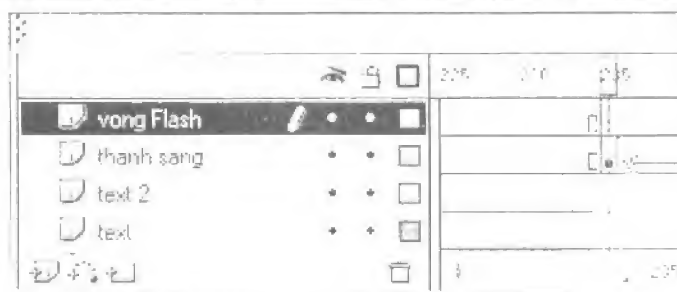
Sau khi chọn lệnh xong, bạn nhấp chọn frame 250 và kéo thanh sáng trong vùng Stage về phía bên phải như hình minh họa bên cạnh.



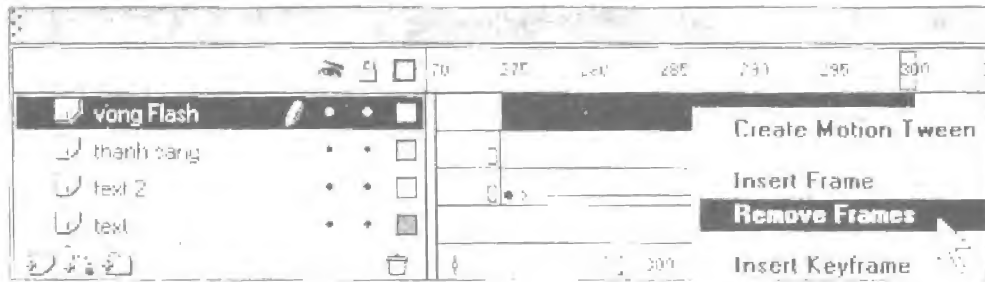
Bây giờ, bạn nhấp chọn frame từ 275 đến 300 sau đó nhấp phải chuột trên đoạn frame này và chọn lệnh **Remove Frames**.



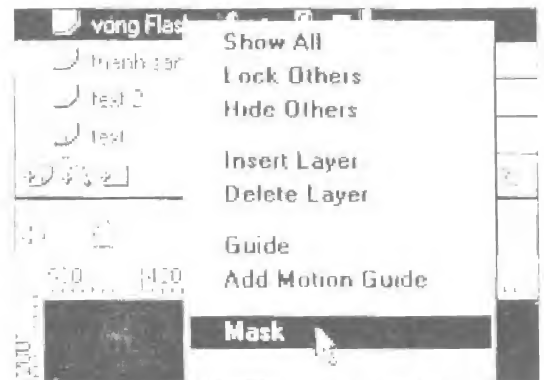
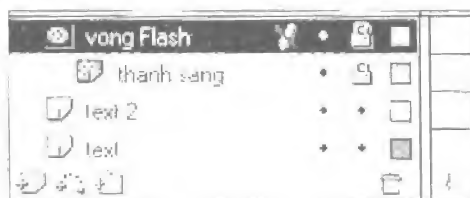
Thao tác tiếp theo, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là **vong Flash**. Sau đó, bạn nhấp chọn frame 235 của layer **vong Flash** và nhấn phím **F6**, rồi kéo Symbol **vong Flash 1** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.



Trên thanh Timeline, bạn nhấp chọn frame từ 275 đến 300, sau đó nhấp phải chuột trên frame này và chọn lệnh **Remove Frames**

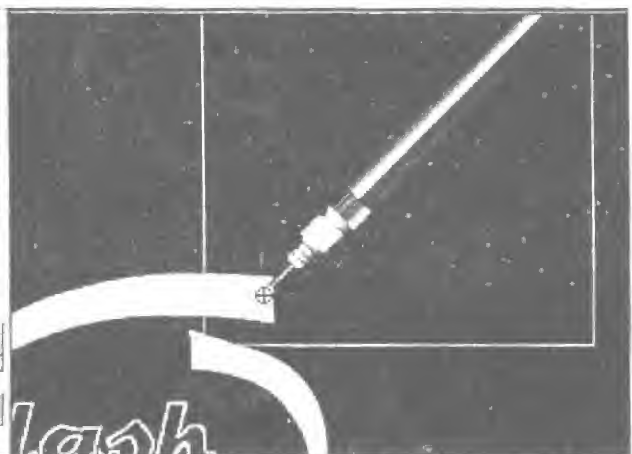
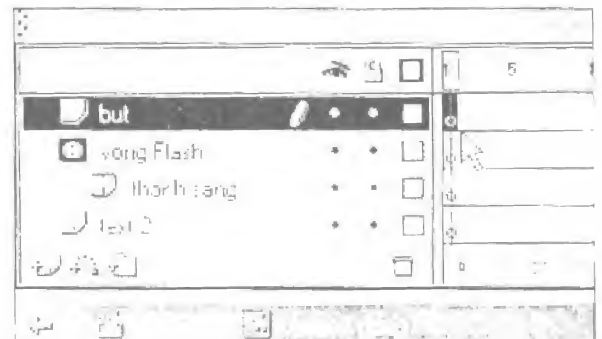


Sau khi thực hiện **Remove Frames**, bạn nhấp phải chuột trên layer **vòng Flash**, sau đó nhấp chọn lệnh **Mask** để biến layer này thành layer mặt nạ của layer **thành sang**.

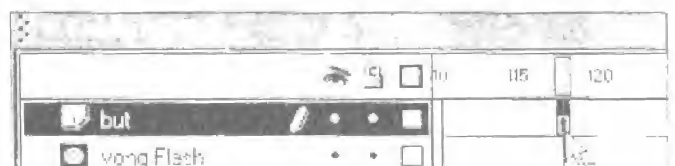


Bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là **but**.

Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **but**, sau đó kéo Symbol **but sang** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.

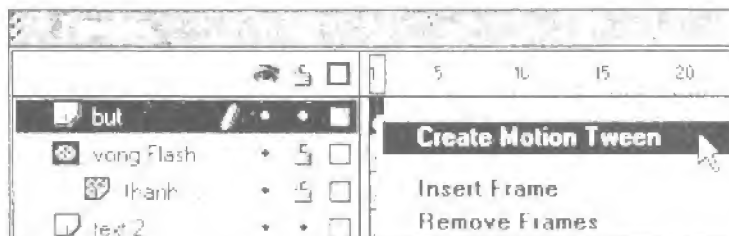


Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 116 và nhấn phím **F6**, rồi chọn phần frame từ 117 đến 300 và dùng lệnh **Remove Frames** để xóa phần frame đã chọn



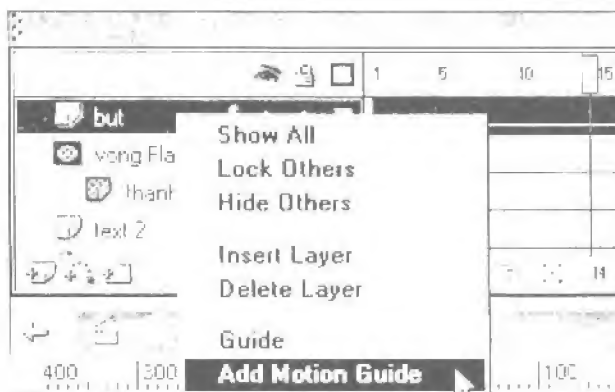
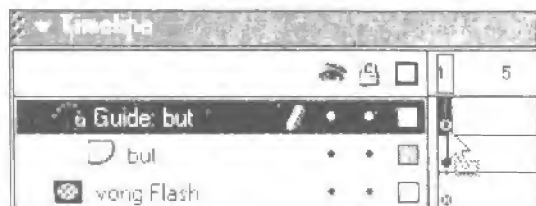


Sau khi thực hiện lệnh xóa frame, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của layer **but**, sau đó chọn lệnh **Create Motion Tween**.

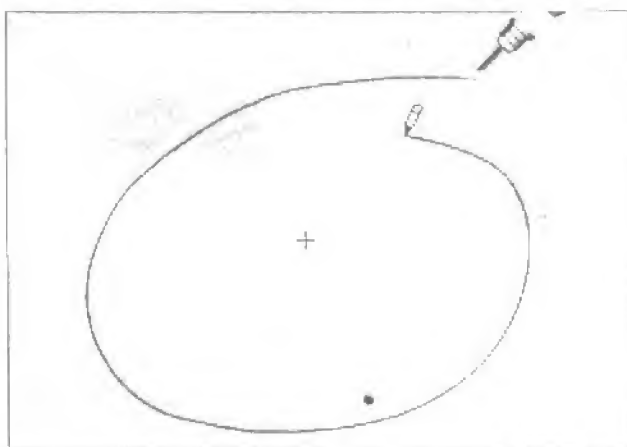


Tiếp theo, bạn nhấp phải chuột trên layer **but** và chọn lệnh **Add Motion Guide**.

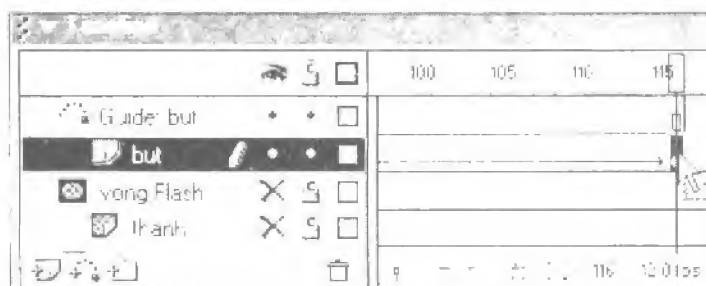
Layer **Guide: but** xuất hiện.



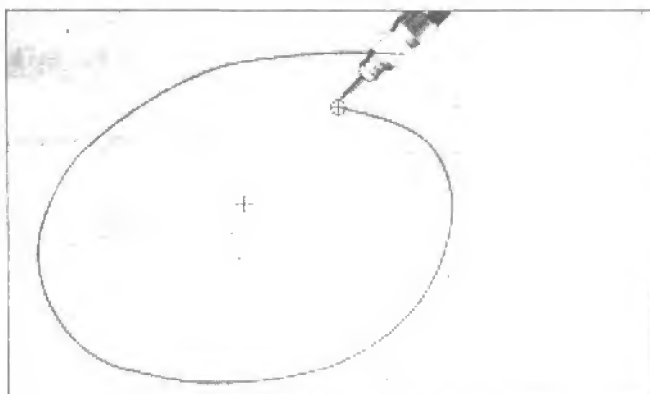
Hãy đảm bảo rằng frame đầu tiên của layer **Guide: but**, bạn nhấp chọn công cụ **Pencil**, sau đó vẽ một vòng không khép kín như hình minh họa bên cạnh.



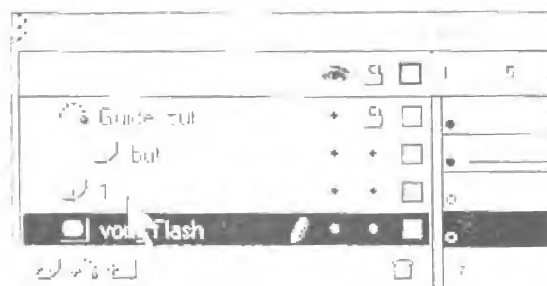
Trở lại layer **but**, bạn nhấp chọn frame 116.



Sau khi nhấp chọn, trong vùng Stage bạn kéo cây viết đến vị trí mới như trong hình minh họa bên cạnh.



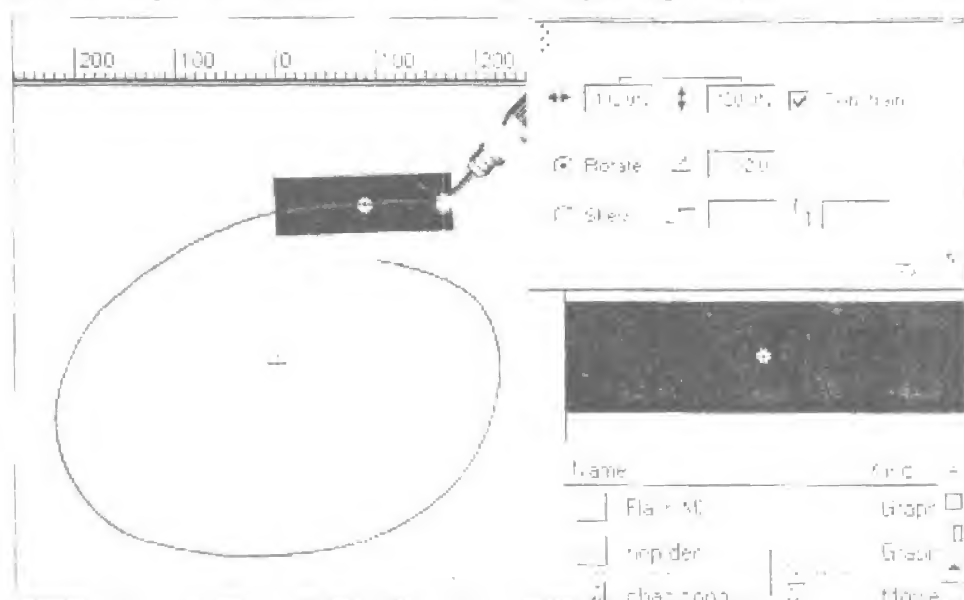
Tiếp tục, bạn nhấp chọn layer **vòng Flash** và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer **vòng Flash** trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là **1**.



Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **1**, sau đó nhấp kéo Symbol hộp đen từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

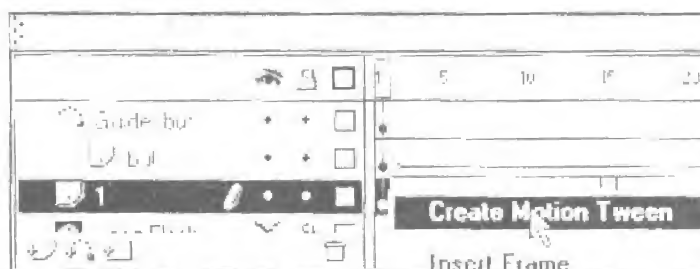
Khi đã đưa đối tượng vào vùng Stage, bạn nhấp chọn đối tượng này và nhấp tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng **Transform**.

Tiền bảng Transform, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng được chọn sao cho nó phủ kín một đoạn đầu tiên của vòng không khép kín.

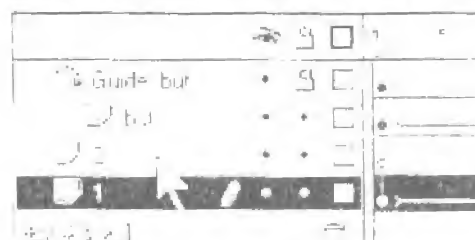


Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 15 của layer **1** và nhấn phím **F6**, rồi chọn phần frame từ 16 đến 300 và dùng lệnh **Remove Frames** để xóa phần frame đã chọn.

Sau khi xóa frame, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của layer **1** và chọn lệnh **Create Motion Tween**.

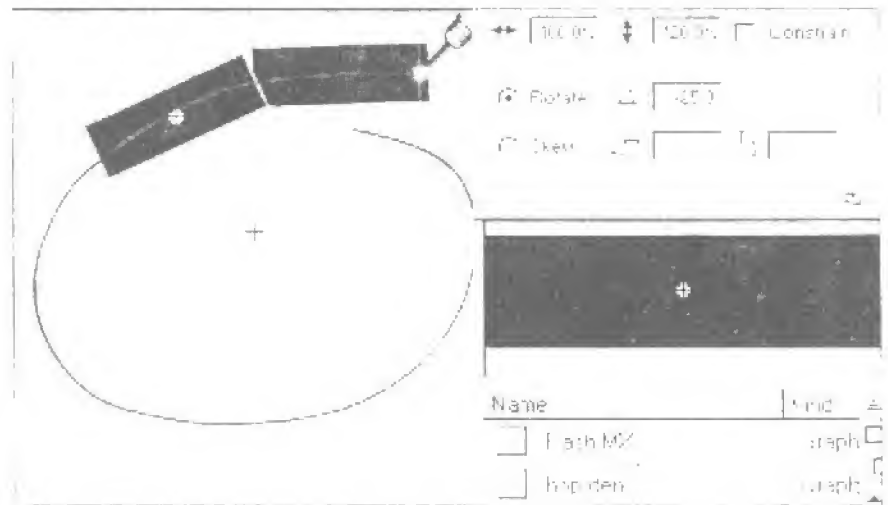


Bây giờ, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn layer **1** và nhấp tiếp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer **1** trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là **2**.

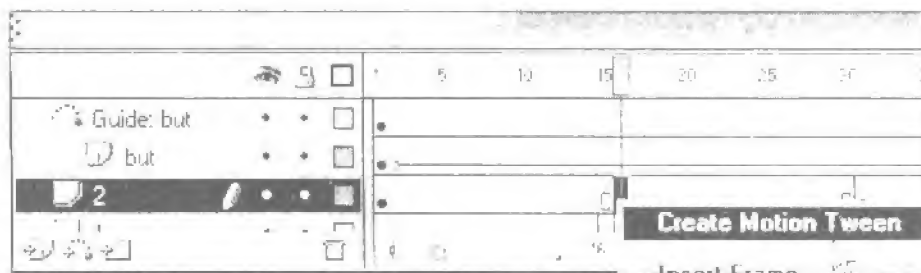


Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer 2, sau đó nhấp kéo Symbol **hop đen** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

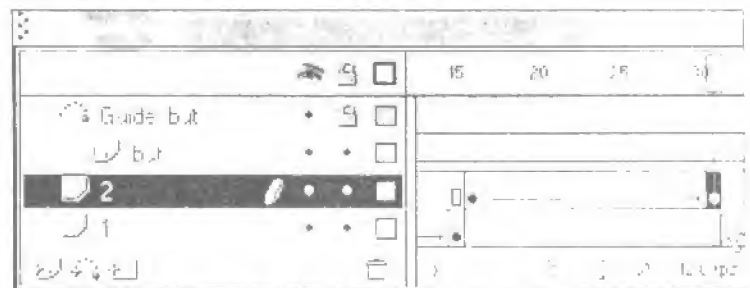
Trên bảng **Transform**, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng sao cho nó phù kíp đoạn tiếp theo (đoạn thứ ba) của vòng không khép kín. (Xem hình minh họa bên cạnh)



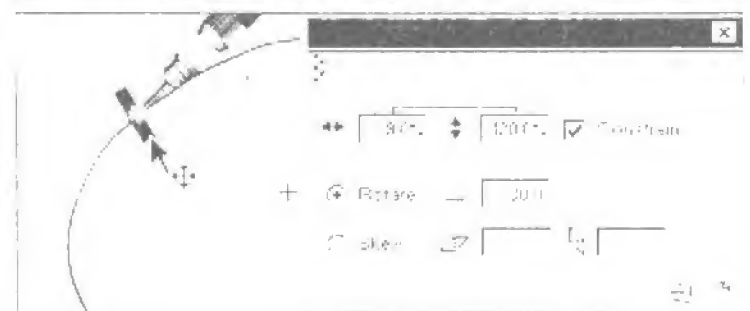
Trên layer 2, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 16, 31 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp chuột phải trên frame 16 và chọn lệnh **Create Motion Tween**



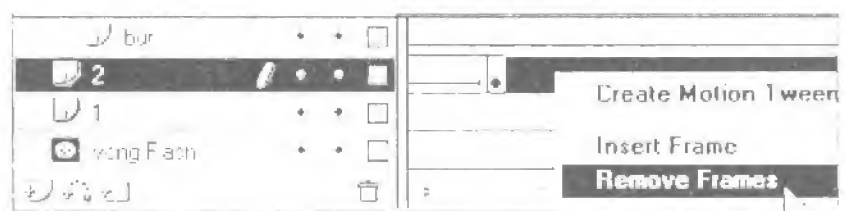
Sau khi tạo đường **Motion Tweening**, bạn nhấp chọn frame 31 của layer 2.



Trên bảng **Transform**, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng sao cho nó có dạng và vị trí như hình minh họa bên cạnh.



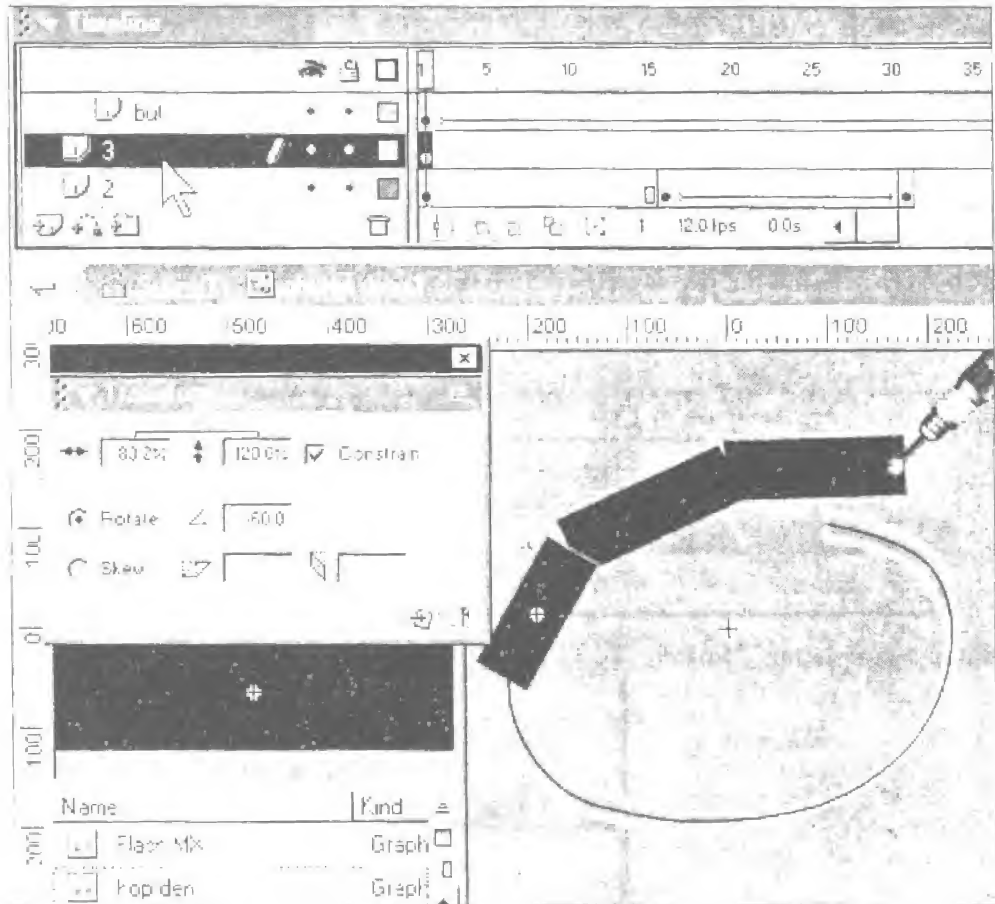
Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame từ 31 đến 300 sau đó nhấp chuột phải trên đoạn frame này và chọn lệnh **Remove Frames**.



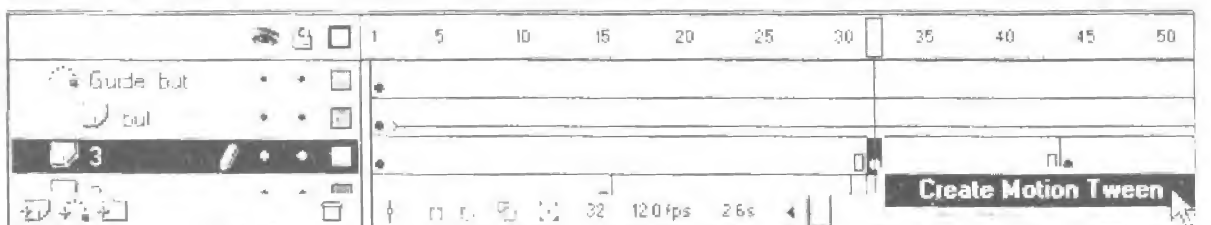
Hoàn tất công việc trên layer 2, bạn nhấp chọn layer này và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer 2 trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là **3**

Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer 3 và nhấp kéo Symbol **hop** đen từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

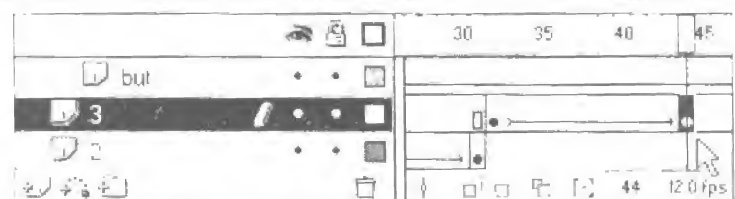
Trên bảng Transform, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng được chọn sao cho nó phủ kín đoạn tiếp theo (đoạn thứ ba) của vòng không khép kín (Xem hình minh họa dưới đây)



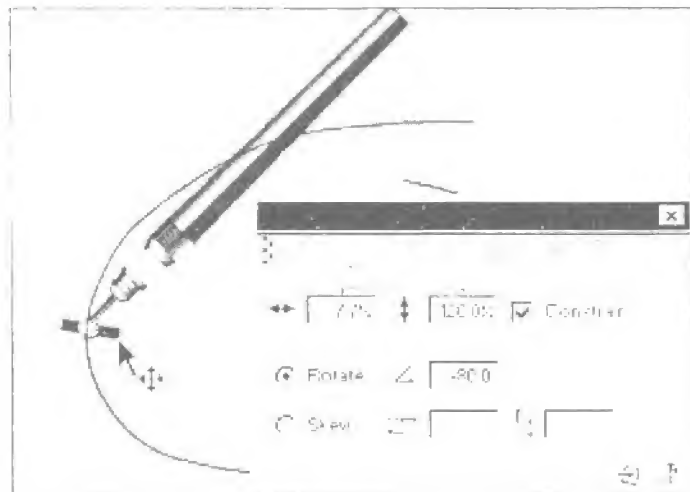
Trên layer 3, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 32, 44 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp phải chuột trên frame 32 và chọn lệnh **Create Motion Tween**.



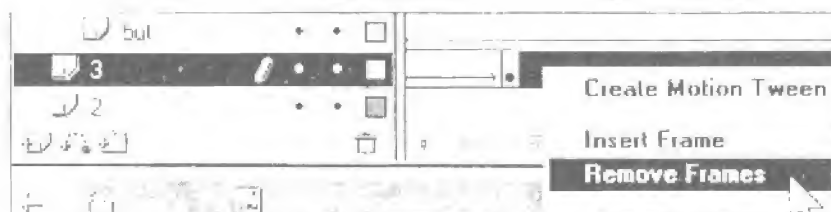
Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 44 của layer 3



Tiếp theo, trên bảng Transform, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng sao cho nó có dạng và vị trí như hình minh họa bên cạnh.

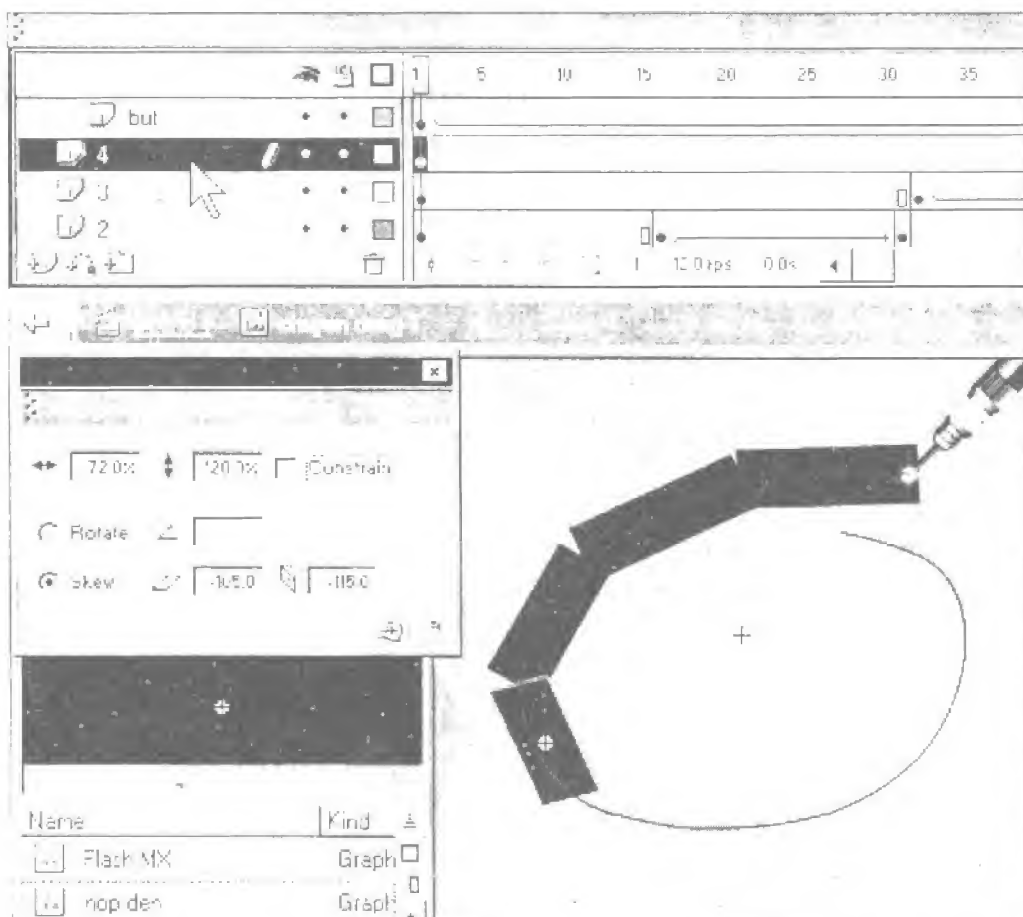


Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame từ 45 đến 300, sau đó nhấp chuột phải trên đoạn frame này và chọn lệnh **Remove Frames**



Hoàn tất công việc trên layer 3, bạn nhấp chọn layer này và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer 3 trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là 4.

Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer 4, sau đó nhấp kéo Symbol **hop den** từ vùng Preview của bảng Library vào vùng Stage

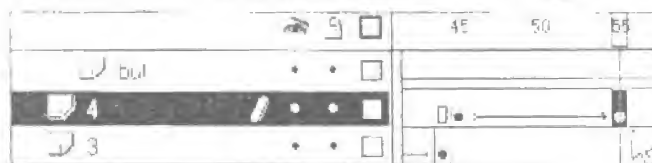


Trên bảng Transform, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng được chọn sao cho nó phủ kín đoạn tiếp theo (đoạn thứ tư) của vòng không khép kín (Xem hình minh họa ở cuối trang trước).

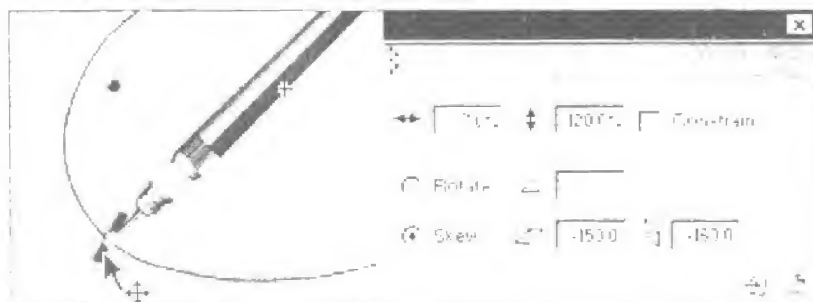
Trên layer 4, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 45, 55 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp phải chuột trên frame 32 và chọn lệnh **Create Motion Tween**.



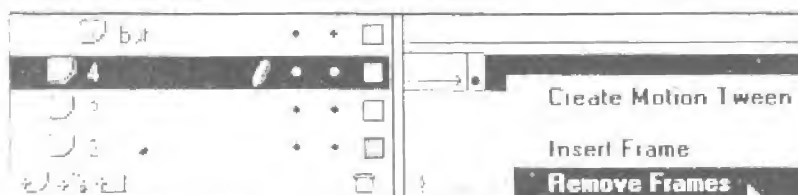
Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 55 của layer 4.



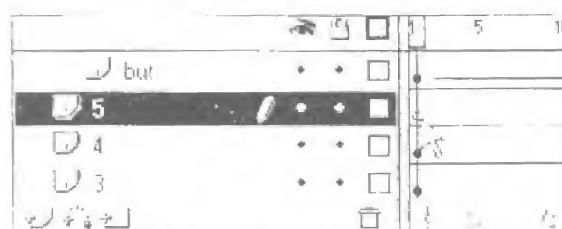
Sau khi nhấp chọn frame, trên bảng Transform bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc nghiêng của đối tượng sao cho nó có dạng và vị trí như hình minh họa bên cạnh.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame từ 56 đến 300, sau đó nhấp chuột phải trên đoạn frame này và chọn lệnh **Remove Frames**.

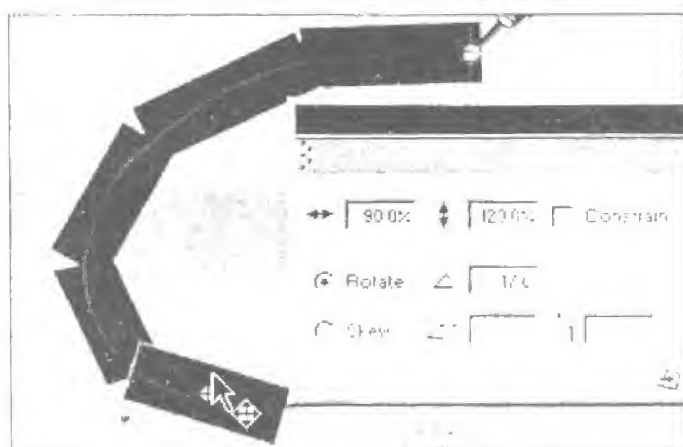


Hoàn tất công việc trên layer 4, bạn nhấp chọn layer này và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer 4 trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là 5.



Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer 5, rồi nhấp kéo Symbol **hop** đen từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

Trên bảng Transform, bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc xoay của đối tượng được chọn sao cho nó phủ kín đoạn tiếp theo (đoạn thứ năm) của vòng không khép kín (Xem hình minh họa bên cạnh).

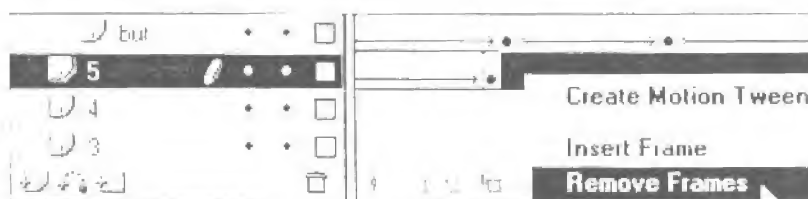
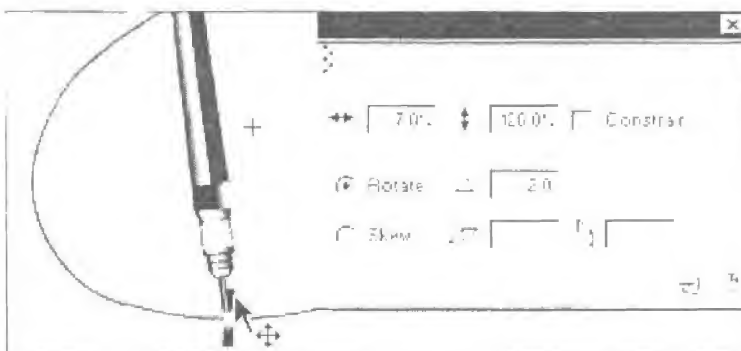
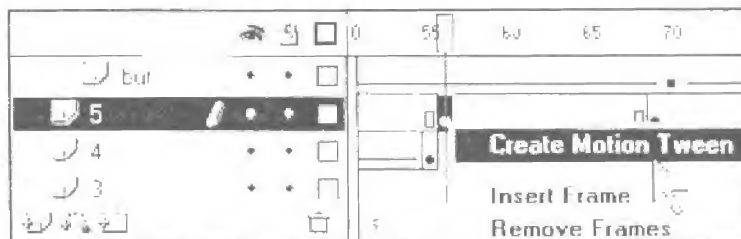


Trên layer 5, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 56, 69 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấp phải chuột trên frame 32 và chọn lệnh **Create Motion Tween**

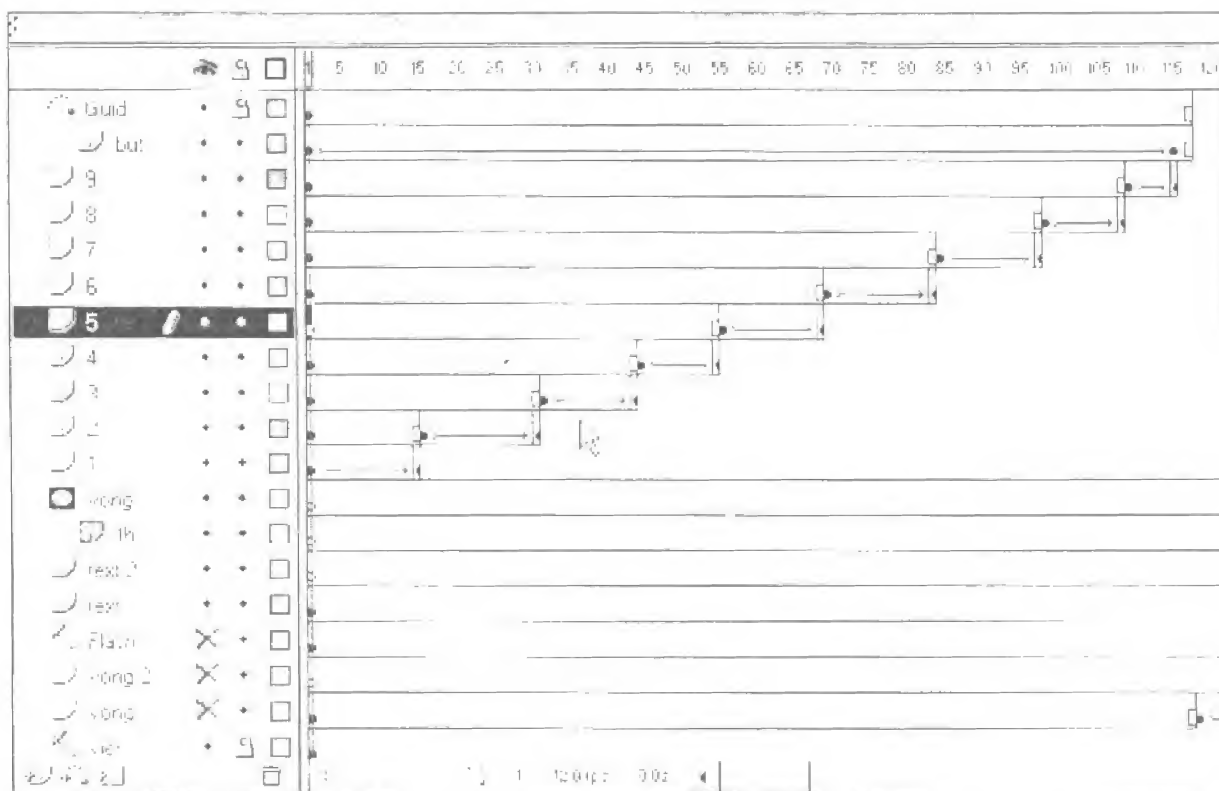
Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 69 của layer 5.

Sau đó, trên bảng Transform bạn điều khiển các giá trị về kích thước và góc nghiêng của đối tượng sao cho nó có dạng và vị trí như hình minh họa bên cạnh.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame từ 69 đến 300, sau đó nhấp chuột phải trên đoạn frame này và chọn lệnh **Remove Frames**.

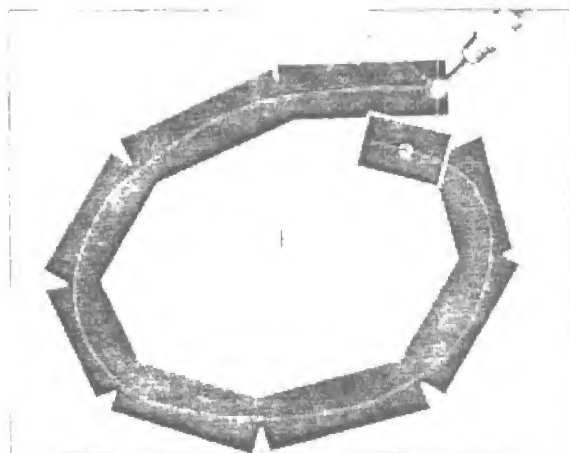


Tương tự như các thao tác đã thực hiện cho các layer 1, 2, 3, 4, 5 bạn hãy tạo thêm các layer 6, 7, 8, 9



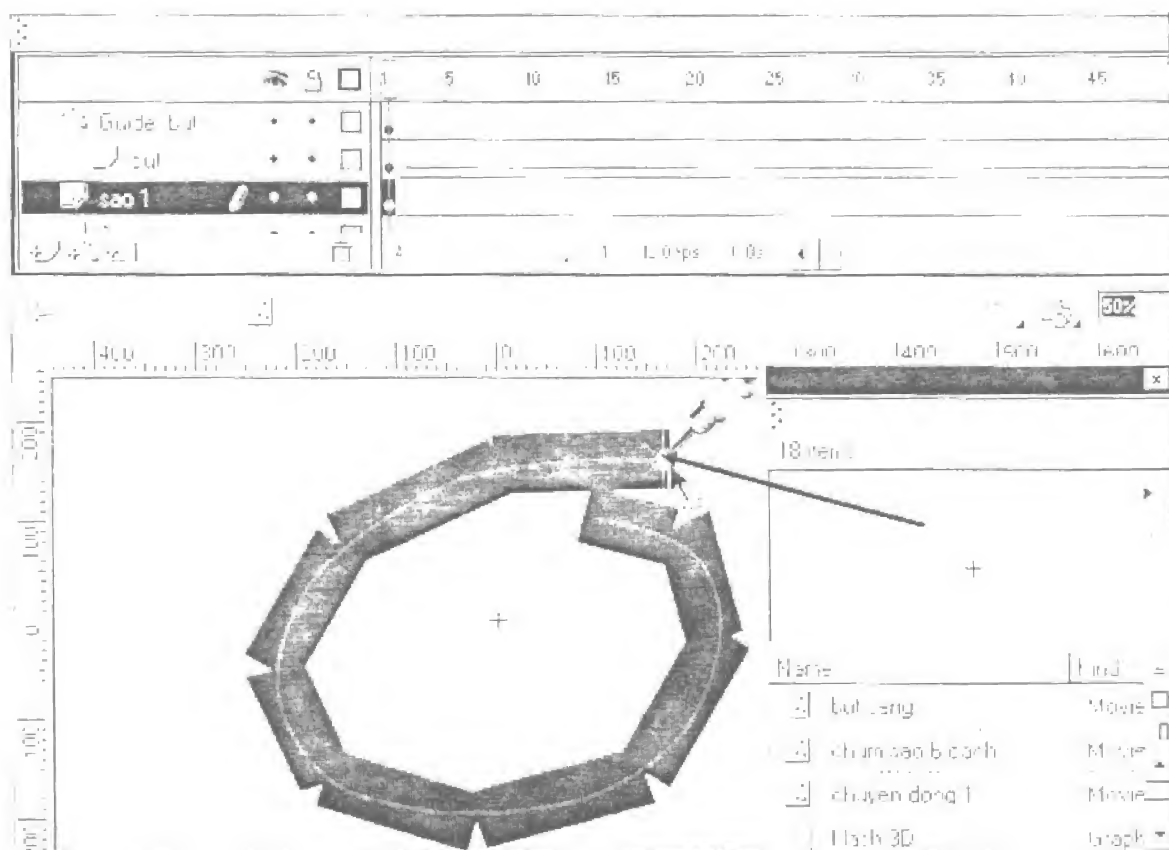


Bạn có thể tạo thêm hơn 9 layer sao cho sự sắp xếp của Instance trên các layer này lần lượt phủ kín vòng không khép kín như hình minh họa bên cạnh.

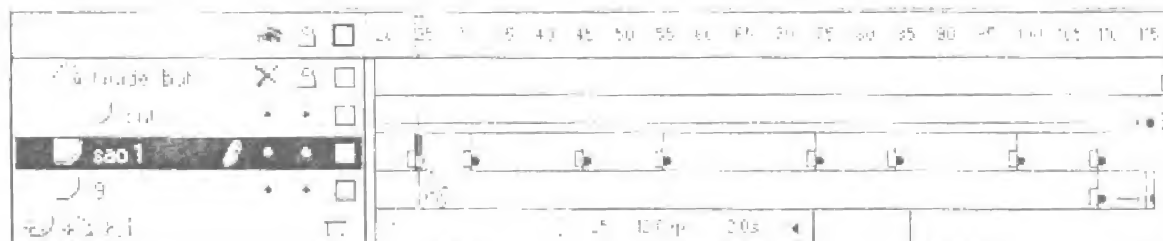


Hoàn tất công việc trên các layer dùng cho việc che phủ vòng không khép kín, bạn nhấp chọn layer **9** và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (layer này nằm trên layer **9** trong bảng Timeline), sau đó đổi tên layer này là **sao 1**.

Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **sao 1**, sau đó nhấp kéo Symbol **chùm sao 6 cánh từ vòng Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.



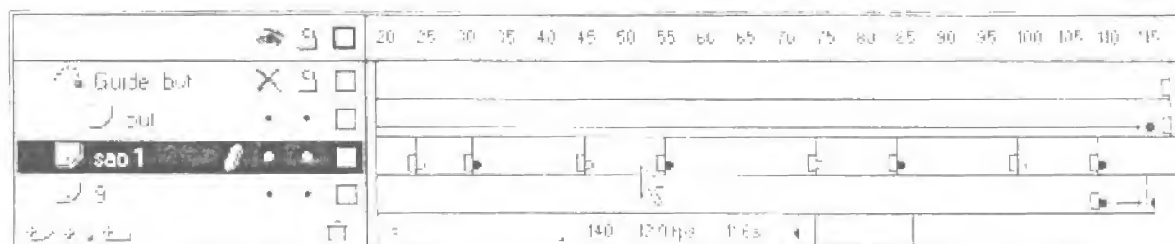
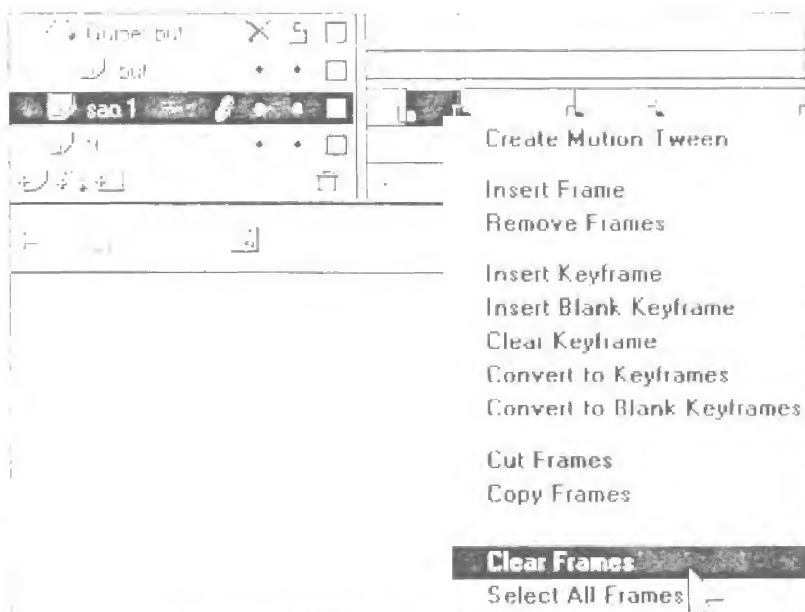
Sau khi định vị cho Instance vừa đưa vào vùng Stage bạn lần lượt nhấp chọn các frame 25, 32, 46, 56, 75, 85, 100, 110 của layer **sao 1** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này



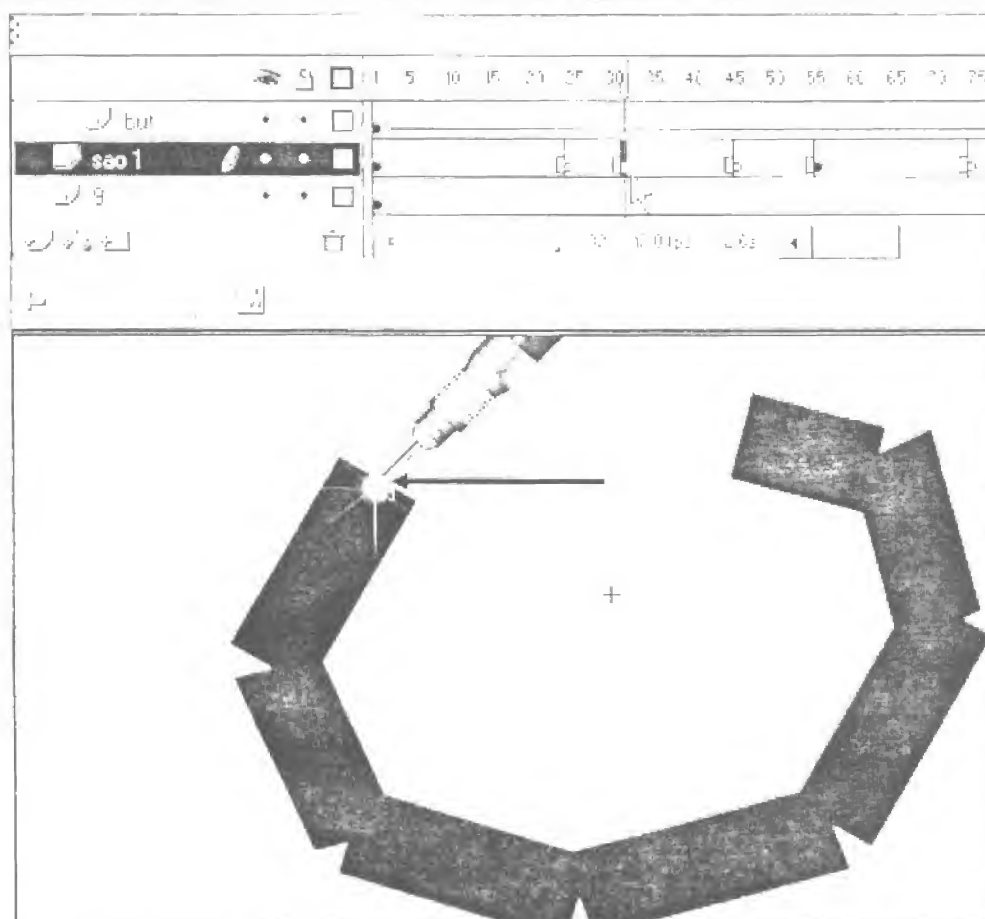
Sau khi tạo các keyframe, bạn nhấp chọn vùng frame từ 25 đến 31, sau đó nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Clear Frames** từ menu để xóa khoảng frame này.

Tương tự như trên, bạn lần lượt chọn các vùng frame : 46 – 55, 75 – 84, 100 – 109 trên layer sao 1 và dùng lệnh **Clear Frames** để xóa chúng đi.

Kết quả sau khi xóa như hình minh họa dưới đây.



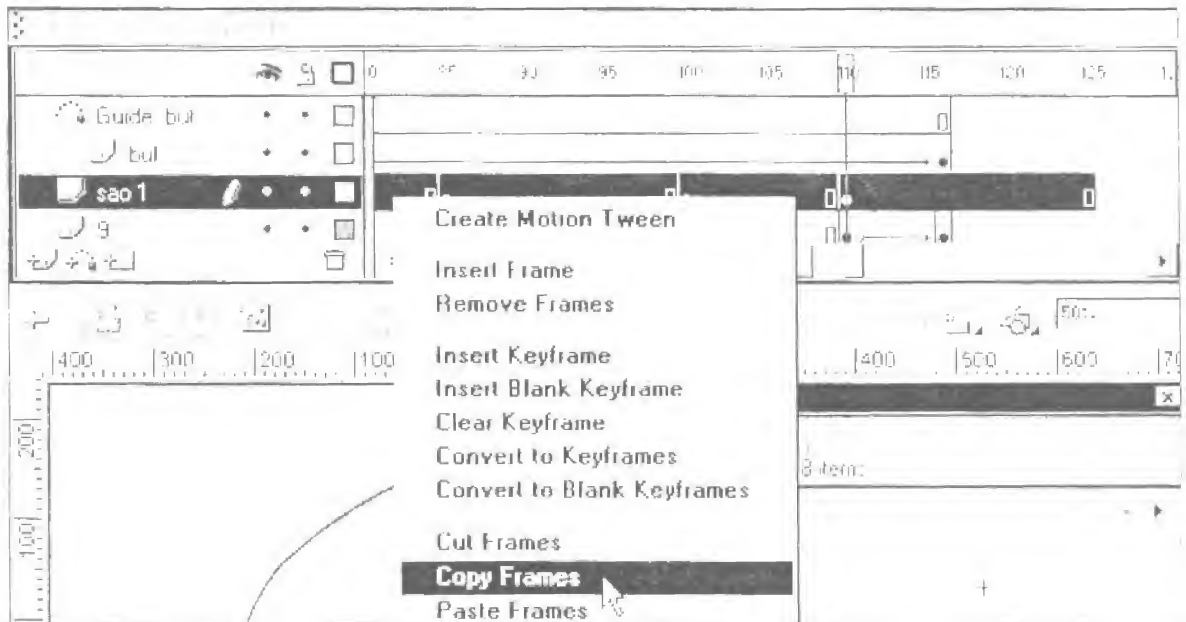
Bây giờ, bạn hãy nhấp chọn frame 32 của layer sao 1 và trong vùng Stage bạn dễ dàng nhận thấy cây viết di chuyển đi một đoạn. Lúc này, bạn hãy kéo Instance ngói sao từ vị trí ban đầu đến vị trí hiện hành của ngói viết (xem hình minh họa bên cạnh).



Tương tự như trên, bạn hãy lần lượt nhấp chọn các frame 56, 85, 110, và nhìn vào vùng Stage. Khi ngòi viết di chuyển đến đâu bạn hãy kéo Instance ngôi sao đến đó.

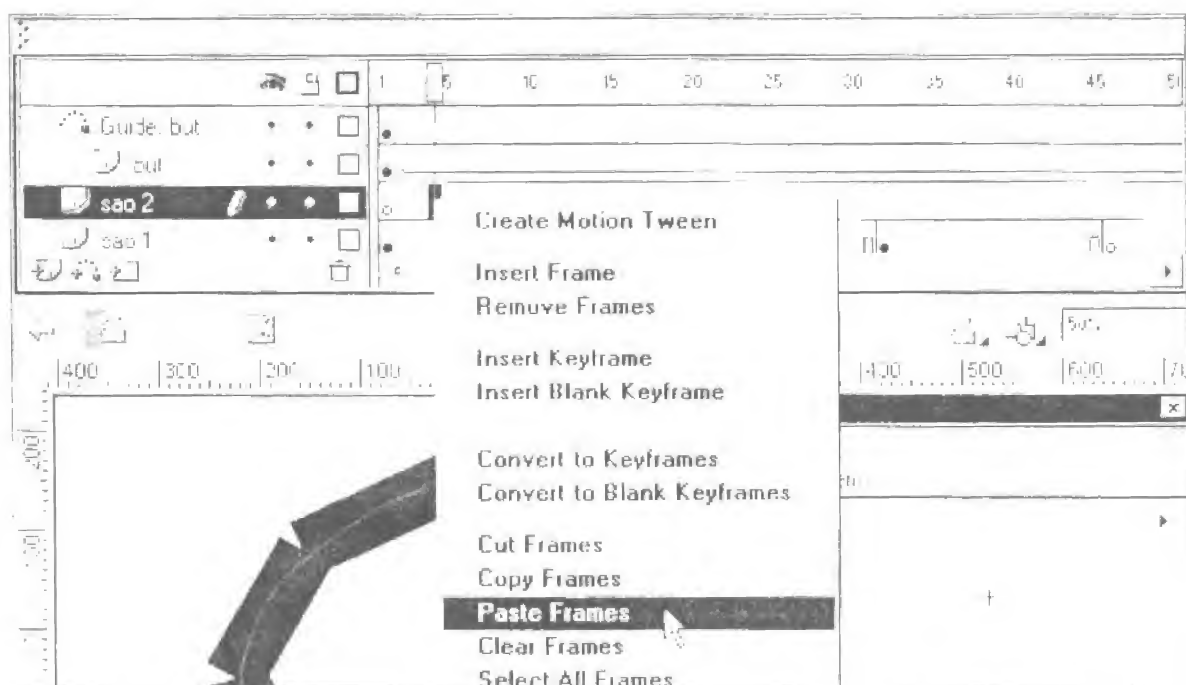
Sau khi định vị xong đối tượng ngôi sao tại các vị trí thích hợp cho các frame đã chọn, bạn nhấp chọn vùng frame từ 126 đến 300 của layer sao 1 và dùng lệnh **Remove Frames** để bỏ chúng.

Cũng trên layer **sao 1**, bạn nhấp chọn toàn bộ các frame của layer này, sau đó nhấp phải chuột lên vùng được tô đen và chọn lệnh **Copy Frames**.



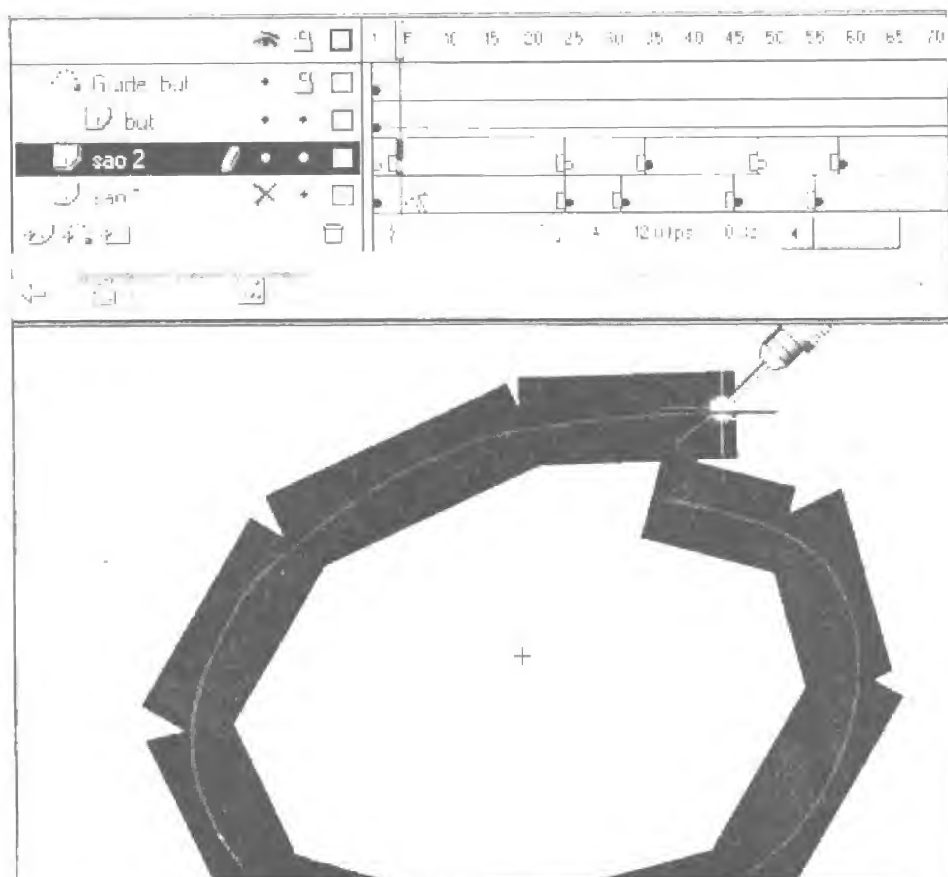
Tiếp tục công việc, trên thanh Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, sau đó đổi tên layer này là **sao 2**.

Sau khi đổi tên, bạn nhấp phải chuột lên frame 4 của layer **sao 2** và chọn lệnh **Paste Frames** để dán đoạn frame vừa thực hiện sao chép vào.

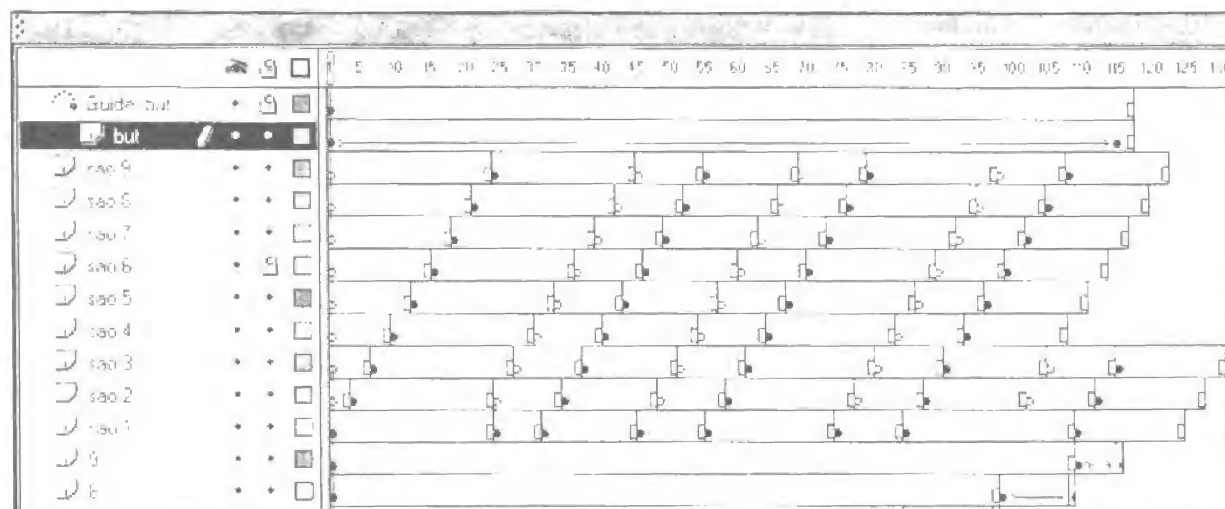


Tương tự như cách thực hiện trên layer sao 1 bạn hãy lần lượt nhấp chọn các frame 4, 35, 59, 88, 113 trên layer sao 2, sau đó nhìn vào vùng Stage khi ngôi viết di chuyển đến đầu thì bạn hãy kéo Instance ngôi sao đến đó.

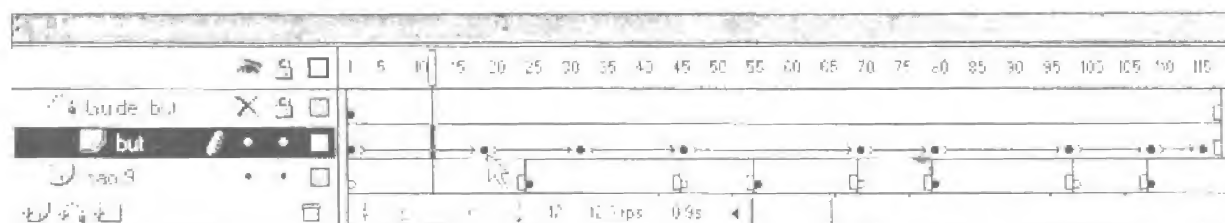
**Ghi chú:** Bạn nên tắt con mắt hiển thị của layer sao 1 đi để việc di chuyển ngôi sao được dễ dàng hơn.



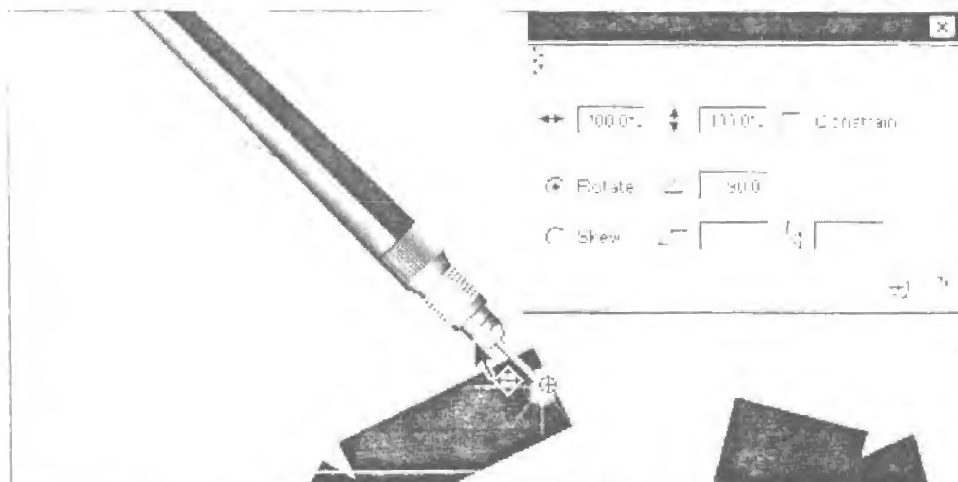
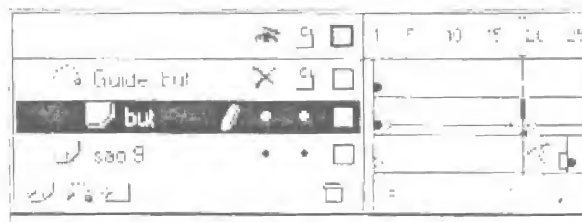
Tương tự như cách thực hiện trên layer sao 1 và sao 2, bạn hãy tạo ra các layer sao 3, sao 4, sao 5, sao 6, sao 7, sao 8, sao 9 có các frame được bố trí như hình minh họa dưới đây.



Tiếp tục công việc, trở lại layer but bạn lần lượt nhấp chọn các frame 19, 32, 46, 70, 80, 98, 109 và nhấn phím F6 để chèn keyframe vào các vị trí này.



Sau khi chèn các keyframe, trên thanh Timeline bạn nhập chọn frame 19 của layer **but**. Trên bảng **Transform** bạn nhập **Rotate = -90**.



Tương tự, chọn

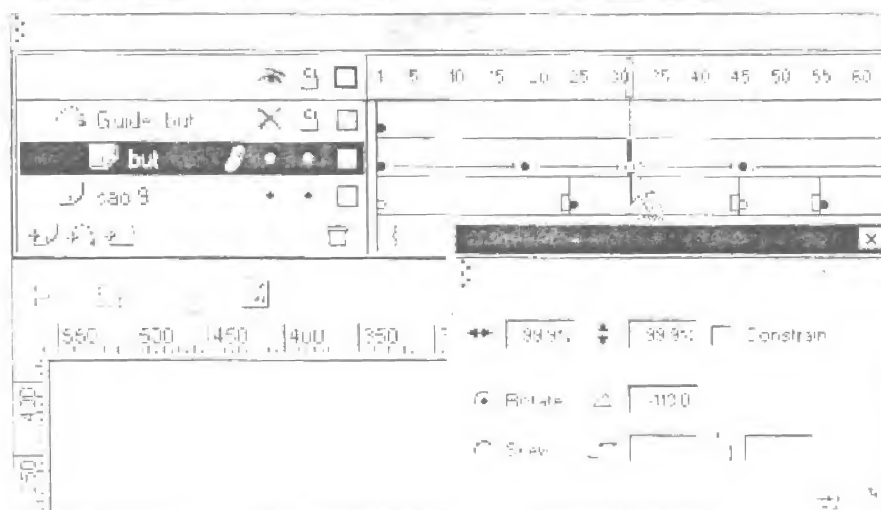
Frame 32 và cho  
**Rotate = -113**.

Frame 46 và cho  
**Rotate = -94**.

Frame 70 và cho  
**Rotate = -50**.

Frame 80 và cho  
**Rotate = -10**

Frame 98 và cho  
**Rotate = -5**

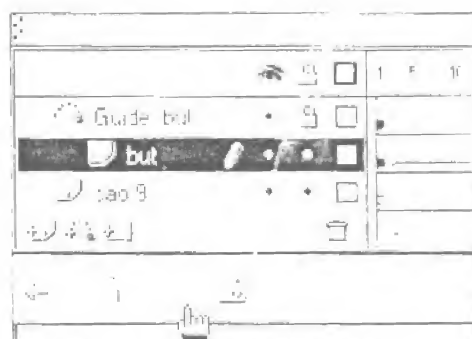


Frame 109 và cho **Rotate = -13**

Như vậy là bạn đã hoàn tất công việc trên Symbol **chuyên dòng 1**, trên bảng Timeline bạn hãy nhập chọn chữ **Scene 1** để trở về màn hình làm việc chính.

Trên thanh Timeline của **Layer 1**, bạn nhập chọn frame đầu tiên, sau đó kéo Symbol **chuyên dòng 1** vào vùng Stage

Cuối cùng, nhập chọn frame 300 và nhấn phím **F5** để chèn thêm frame

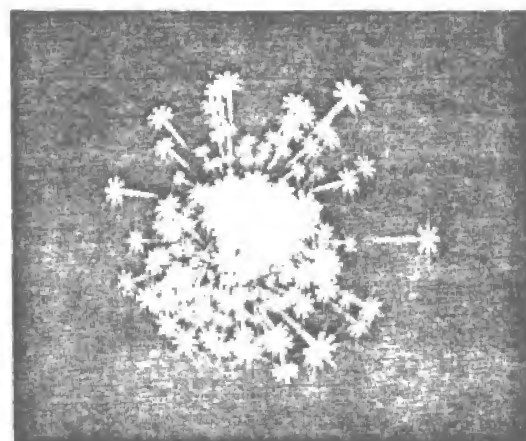
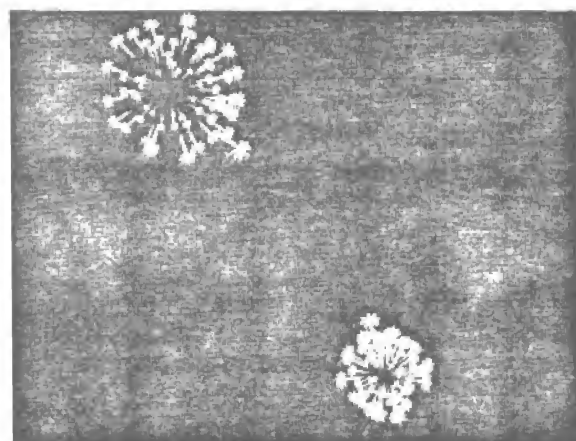


Bạn hãy nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt trong **Flash Player**.

Chúc bạn thành công!

# TẠO HIỆU ỨNG PHÁO BÔNG

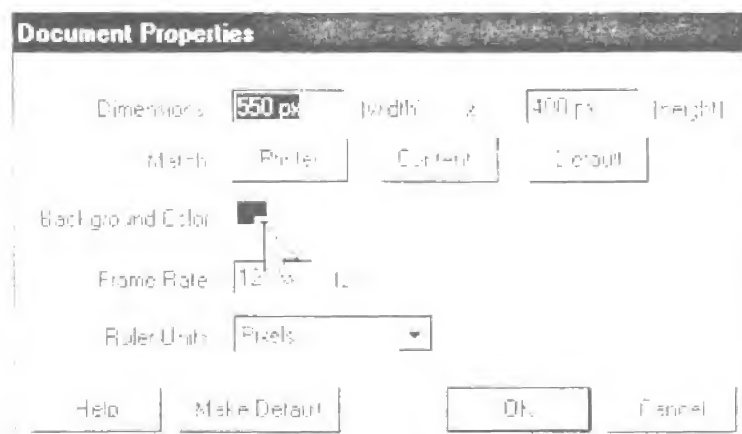
Trong thư tổ chức bạn đã nhìn thấy người ta bắn pháo bông vào các dịp lễ, Tết hoặc được xem qua các phim ảnh, chương trình trực tiếp trên tivi. Vì vậy, trong bài tập này chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn cách tạo một màn hình đầy pháo bông với các màu sắc khác nhau thật sinh động. Bạn có thể kết hợp nó với một cảnh thiệp chúc mừng để gửi cho bạn bè, người thân hoặc đưa nó lên các trang web của riêng bạn.



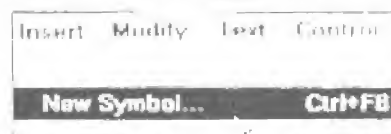
Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở một file Flash mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím. Sau đó cho hiển thị lưới (**View > Grid > Show Grid**).

Màn hình làm việc của file Flash xuất hiện, bạn nhấp chọn **Modify > Document** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl+J**.

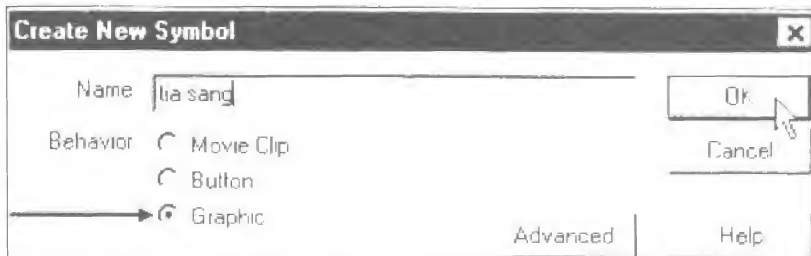
Hộp thoại **Document Properties** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn hãy thiết đặt màu nền là màu đen ở mục **Background Color**.



Sau khi thực hiện các thiết đặt cơ bản, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

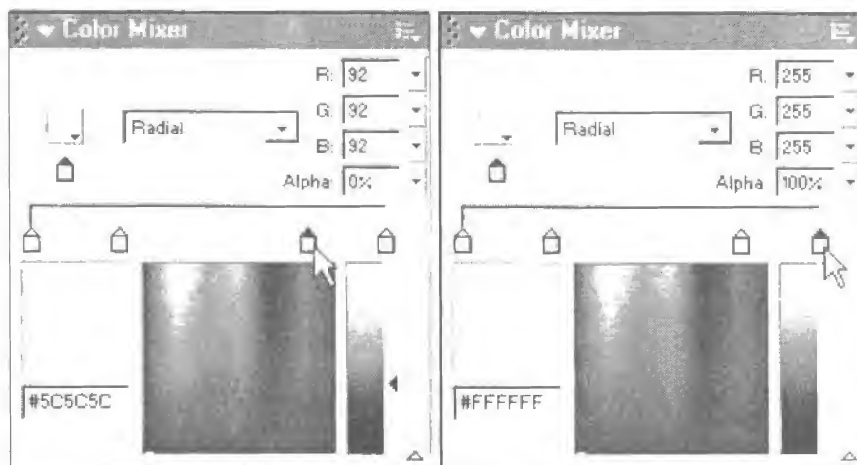


Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **vong ở mục Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

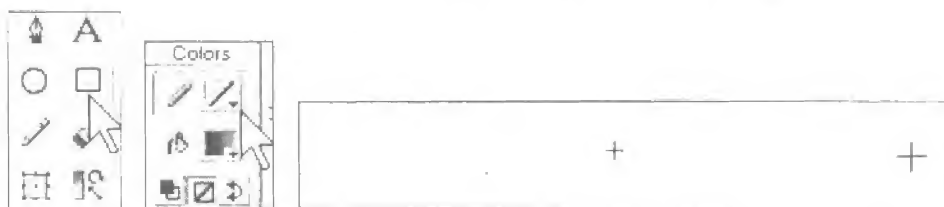


Màn hình làm việc của Symbol **tia sang** xuất hiện, bạn nhấp chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng màu **Color Mixer**.

Trên bảng màu này, bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm 4 hộp trên thanh trượt màu: Hộp đầu tiên, thứ hai và thứ tư có thông số  $R=G=B=255$  và hộp thứ 3 có thông số  $R=G=B=92$  và **Alpha=0%**.

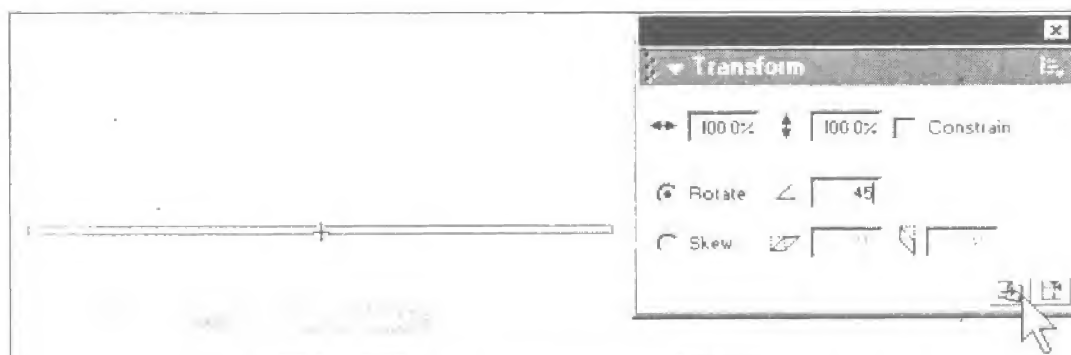


Sau khi thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** đồng thời nhấp tắt màu viền đi, sau đó vẽ một thanh sáng có dạng hình chữ nhật nằm ngang như hình minh họa.



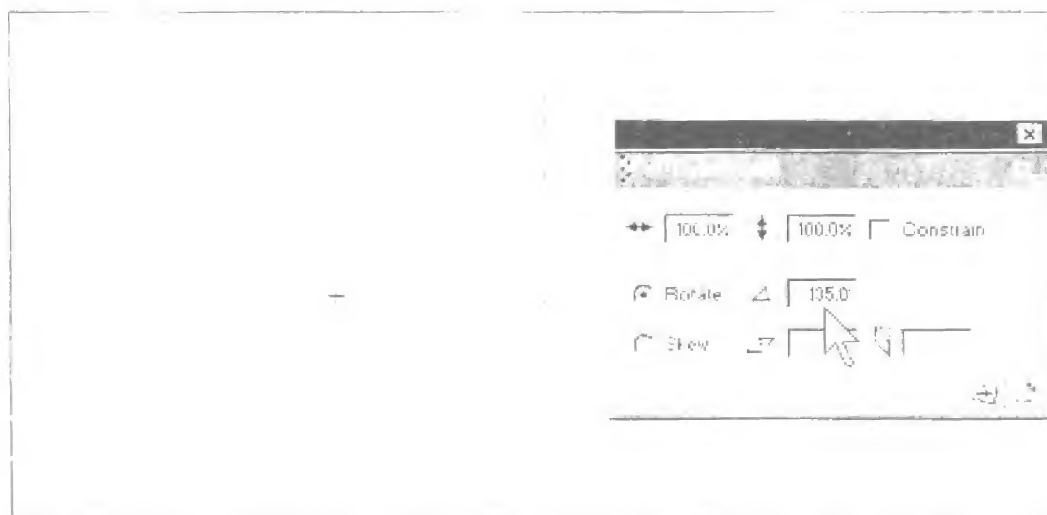
Sau khi vẽ thanh sáng, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, nhấp chọn thanh sáng vừa vẽ và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + G** để nhóm lại.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn **Window > Transform** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng Transform. Trên bảng này, bạn nhập **45** vào ô giá trị bên cạnh mục **Rotate** và nhấp vào biểu tượng **Copy and apply transform** để thực hiện sao chép thêm một thanh sáng nữa và xoay nó với một góc  $45^\circ$ .

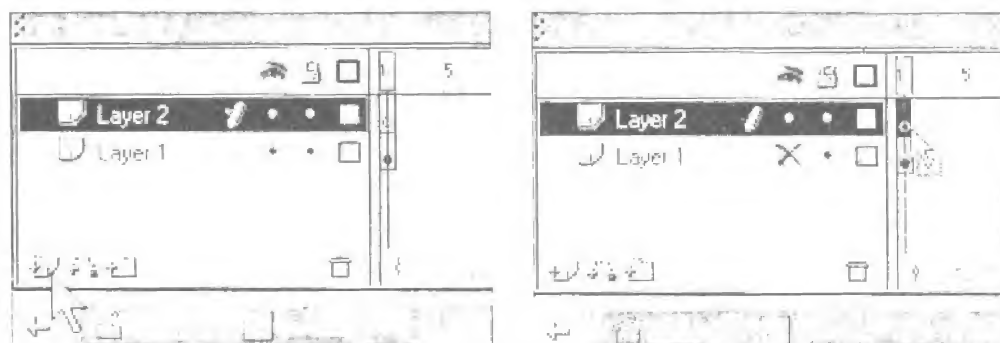




Tiếp theo, bạn nhấp vào biểu tượng **Copy and apply transform** thêm hai lần nữa. Khi đó, ô giá trị bên cạnh mục **Rotate** là **135** và trong vùng Stage các thanh sáng kết hợp thành dấu hoa thị như hình minh họa dưới đây.

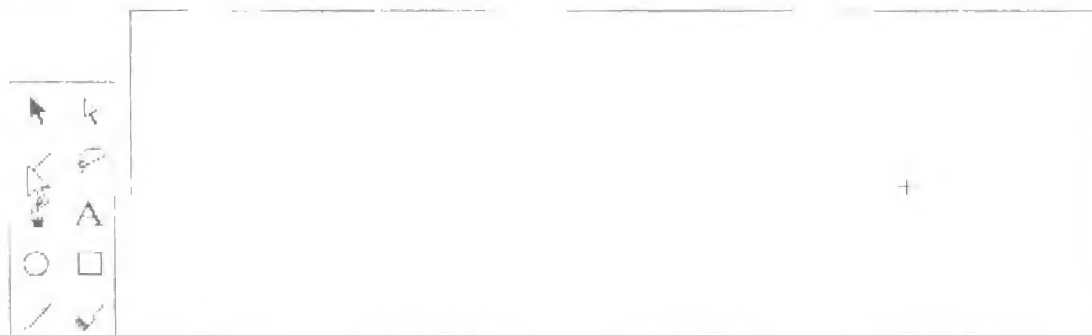


Hoàn tất công việc với các thanh sáng, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm **Layer 2**. Tiếp theo, bạn nhấp chuột tắt con mắt hiển thị trên **Layer 1** đi, sau đó nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 2**.

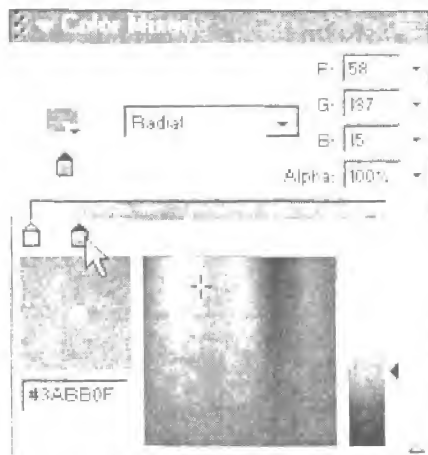


Sau khi nhấp chọn frame, bạn nhấp chọn công cụ **Line** (thiết đặt màu viền là màu trắng) để vẽ một đối tượng có dạng như hình minh họa dưới đây

**Lưu ý :** Khi vẽ bạn hãy đảm bảo rằng các đường thẳng cấu thành đối tượng này tạo thành một vùng khép kín.



Khi vẽ xong, trên bảng màu **Mixer Color** bạn nhấp chọn chế độ màu là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu. Hộp đầu tiên có **R=58, G=187, B=15** và **Alpha=100%**.



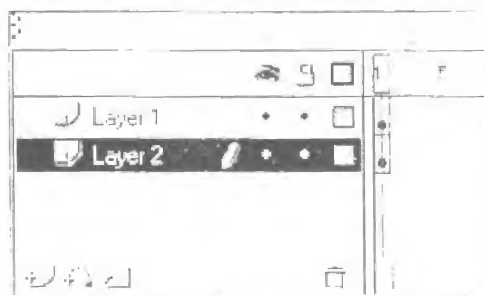
Sau khi thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào vùng màu tô của đối tượng trong vùng Stage để đổ màu vừa chọn cho đối tượng này.



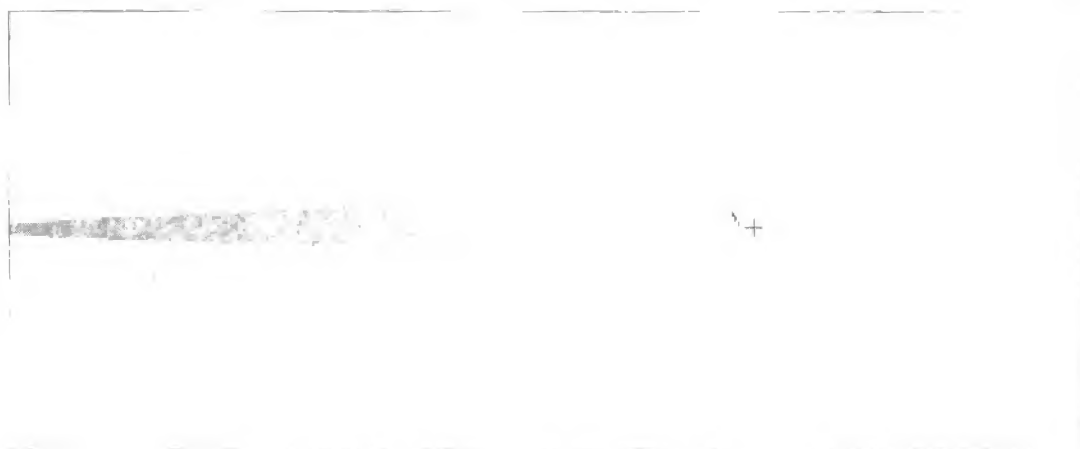
Sau khi đổ màu tô xong, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, nhấp chọn đường viền của đối tượng này, sau đó nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa nó đi.



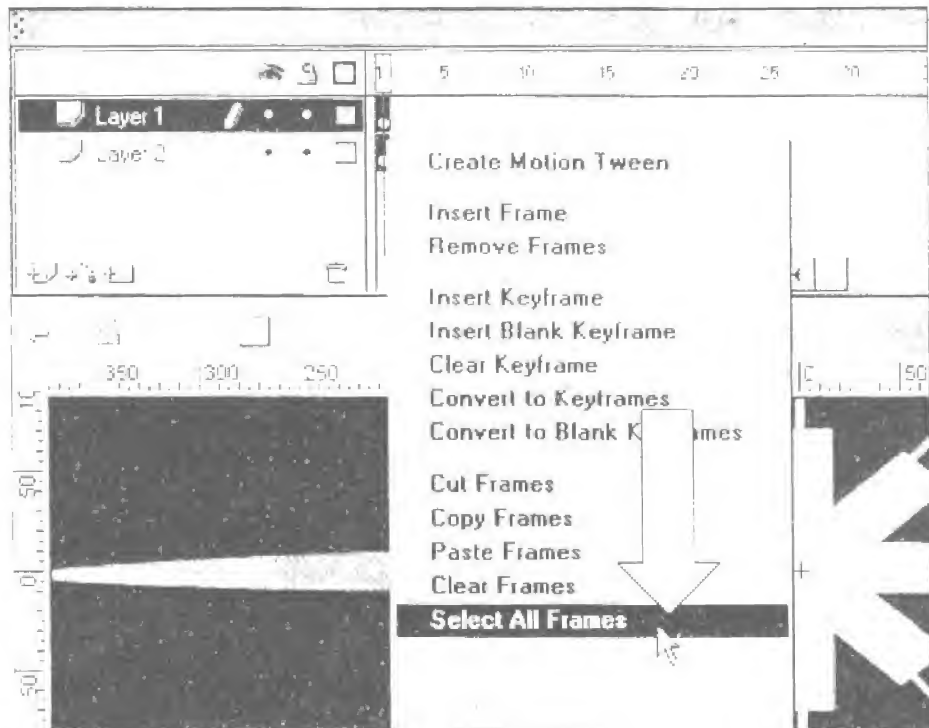
Khi đã xóa đường viền của đối tượng, bạn nhấp chọn **Layer 2**, sau đó nhấp kéo rê xuống sao cho nó nằm dưới **Layer 1** trong bảng Timeline đồng thời bật lại con mắt hiển thị cho **Layer 1**.



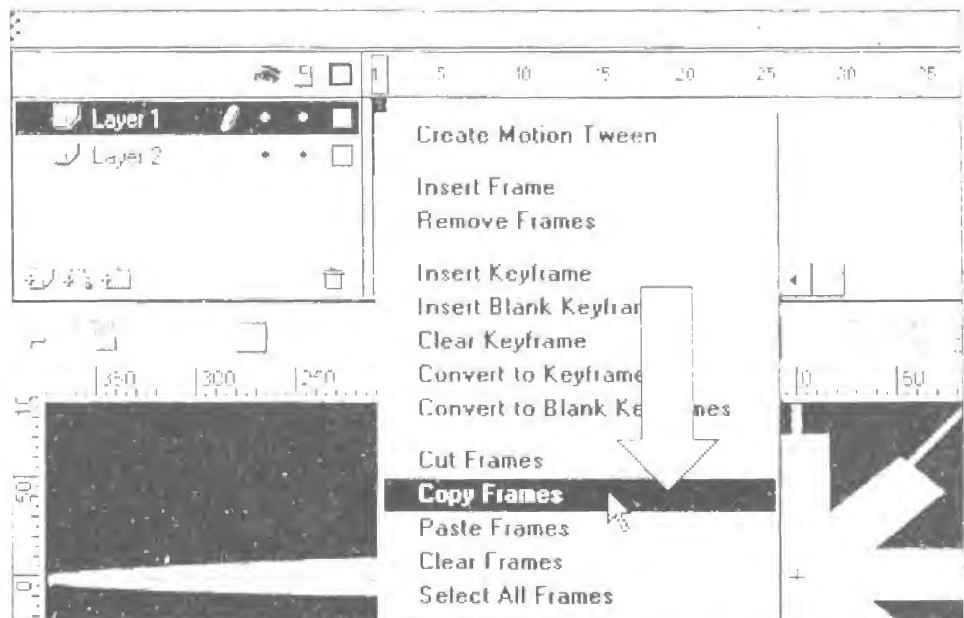
Sau khi thay đổi vị trí cho hai layer, bạn sẽ nhận được kết quả như hình minh họa dưới đây.



Tiếp tục công việc, trên thanh Timeline bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1**, sau đó nhấp chọn lệnh **Select All Frames** từ menu.

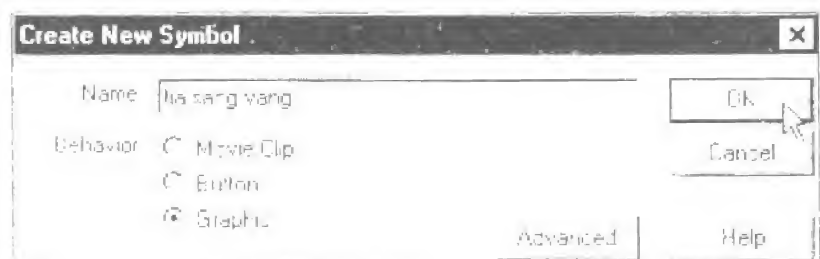


Tiếp theo, bạn nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames** từ menu.

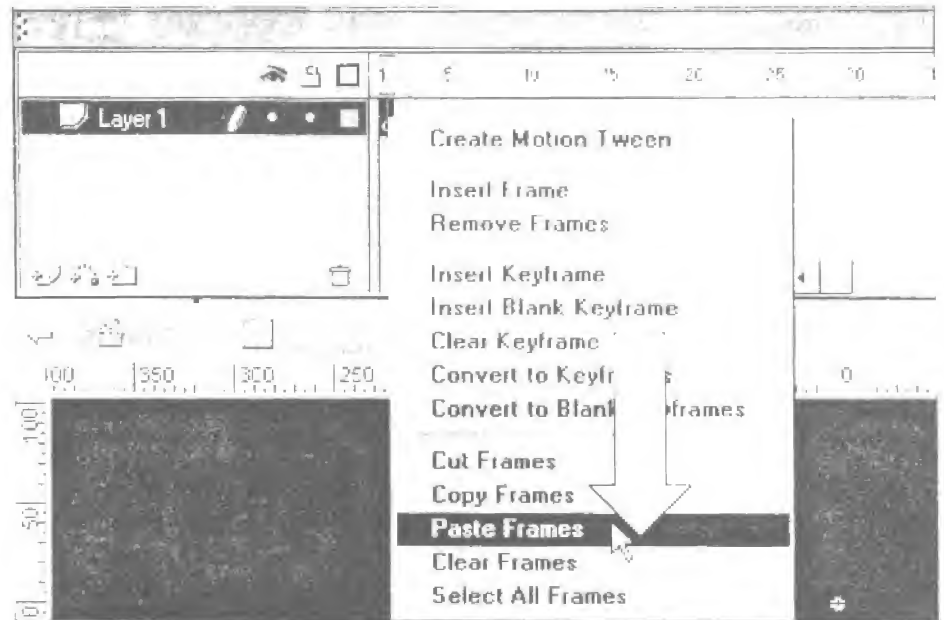


Hoàn tất công việc trên Symbol tia sáng, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

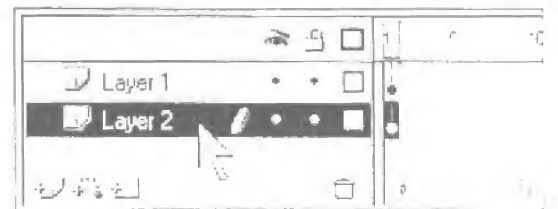
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **tia sáng vàng** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



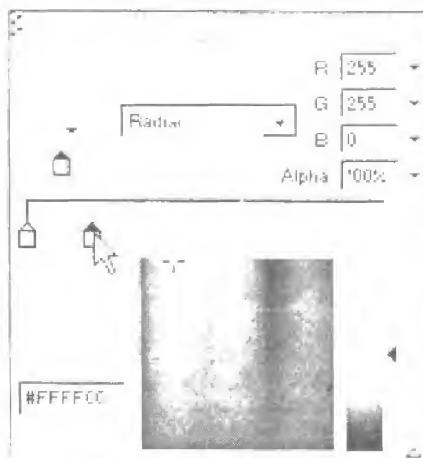
Màn hình làm việc của Symbol tia sang vàng xuất hiện. Bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của Layer 1 và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu



Sau khi thực hiện lệnh dẫn frame, bạn thấy cấu trúc trên bảng Timeline cũng như nội dung trên vùng Stage sẽ giống như ở Symbol tia sang.



Tiếp theo, trên bảng màu Mixer Color bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Radial** sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu. Hộp đầu tiên có thông số R=G=B=255, hộp thứ hai có thông số R=255, G=255, B=0 và **Alpha=100%**

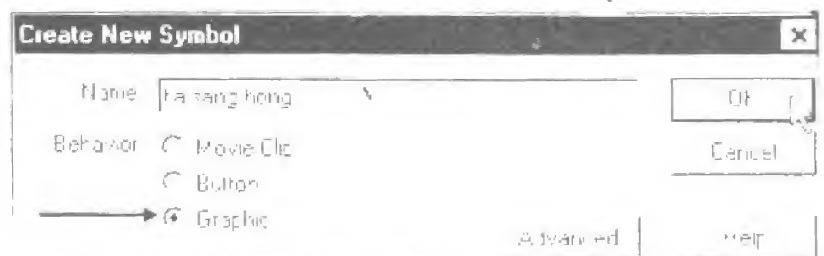


Sau khi thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào vùng màu tô của đối tượng trong vùng Stage để đổ màu vào chọn cho đối tượng này.

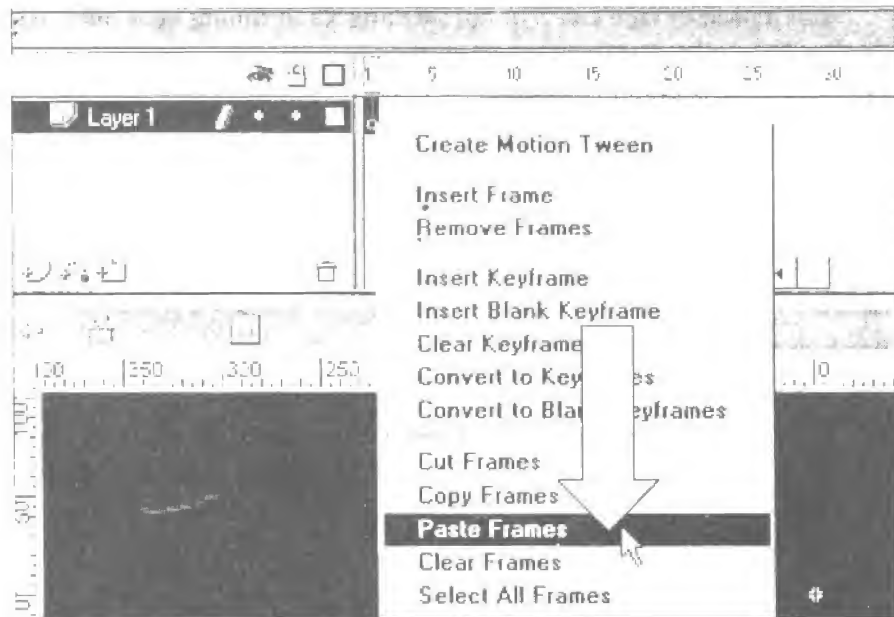


Hoàn tất công việc trên Symbol tia sang vàng, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

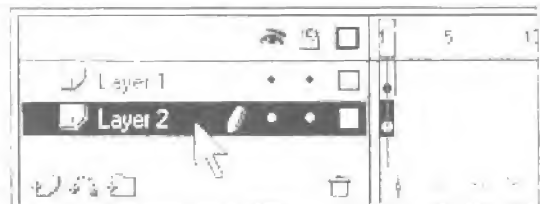
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **tia sang hong** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



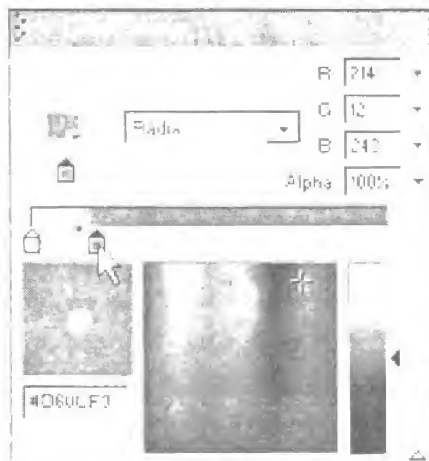
Màn hình làm việc của Symbol tia sang hong xuất hiện. Bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của Layer 1 và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.



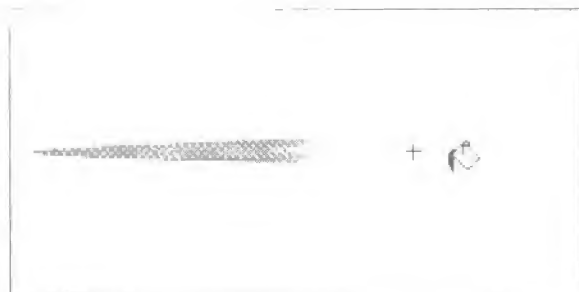
Sau khi thực hiện lệnh dán frame, bạn thấy cấu trúc trên bảng Timeline cũng như nội dung trên vùng Stage sẽ giống như ở Symbol tia sang



Tiếp theo, trên bảng màu Mixer Color bạn nhấp chọn chế độ màu tô là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu. Hộp đầu tiên có thông số R=G=B=255, hộp thứ hai có thông số R=214, G=12, B=243 và Alpha=100%.

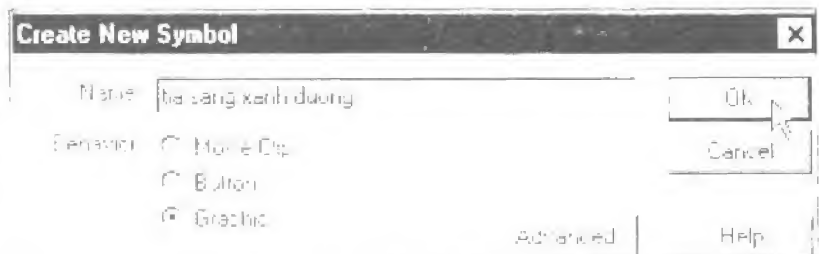


Thiết đặt xong các thông số màu, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket** và nhấp vào vùng màu tô của đối tượng trong vùng Stage để đổ màu vừa chọn cho đối tượng này



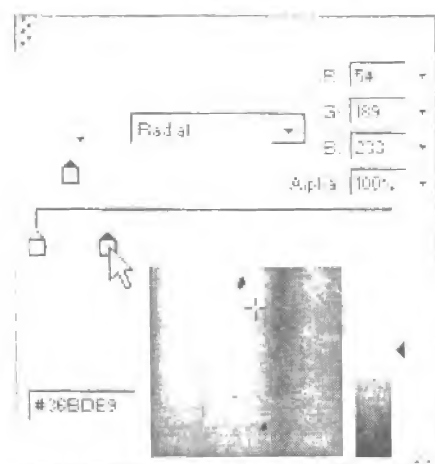
Hoàn tất công việc trên Symbol tia sang hong, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhấp tên cho Symbol này là tia sang xanh dương ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp **OK**.

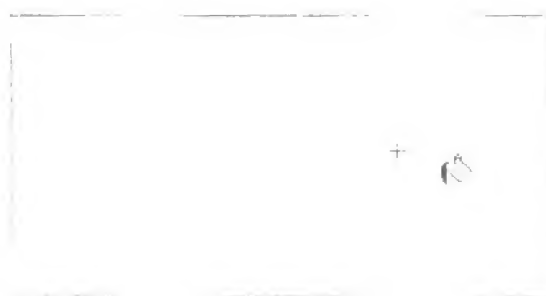


Màn hình làm việc của Symbol tia sang xanh dương xuất hiện. Bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

Sau khi thực hiện lệnh dán frame, trên bảng mẫu Mixer Color bạn nhấp chọn chế độ màu là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm hai hộp trên thanh trượt màu: Hộp đầu tiên có thông số R=G=B=255, hộp thứ hai có thông số R=54, G=189, B=233 và **Alpha=100%**.

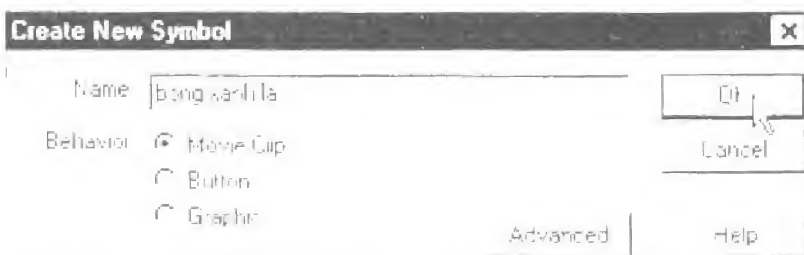


Bước tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**, sau đó nhấp vào vùng màu tô của đối tượng trong vùng Stage để đổ màu vừa chọn cho đối tượng này.



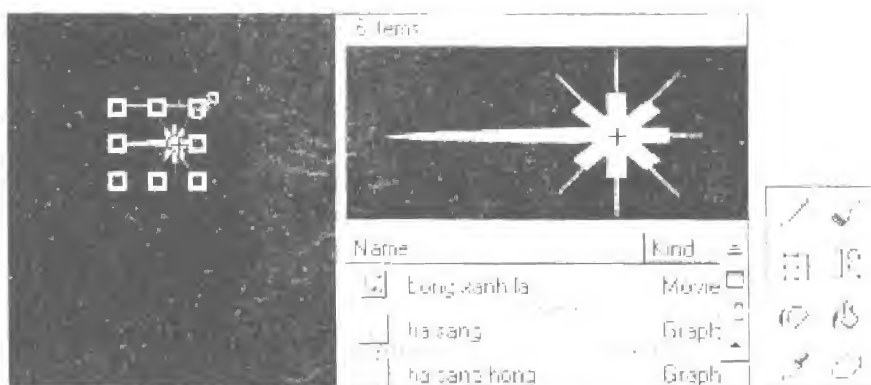
Hoàn tất công việc trên Symbol tia sang xanh dương, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **bong xanh la** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip** và nhấp nút **OK**.

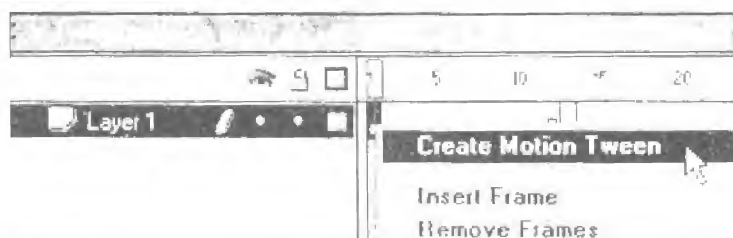


Màn hình làm việc của Symbol **bong xanh la** xuất hiện. Bạn nhấn phím **F11** trên bàn phím để mở bảng **Library**.

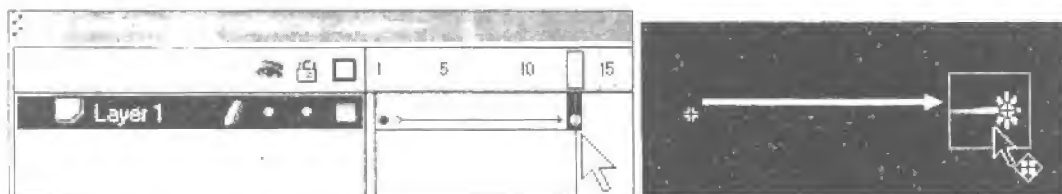
Tiếp theo, bạn nhấp kéo Symbol tia sang từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào tâm điểm của vùng **Stage**, sau đó dùng công cụ **Free Transform** để thu nhỏ đối tượng này lại.



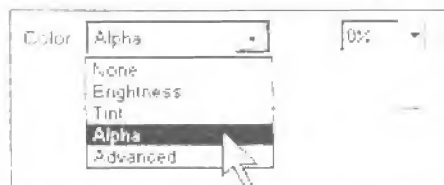
Bây giờ, trên thanh **Timeline** bạn nhấp chọn frame 13 của **Layer 1** và nhấn **F6** để chèn keyframe, sau đó nhấp phải chuột trên frame đầu tiên và chọn lệnh **Create Motion Tween** từ menu.



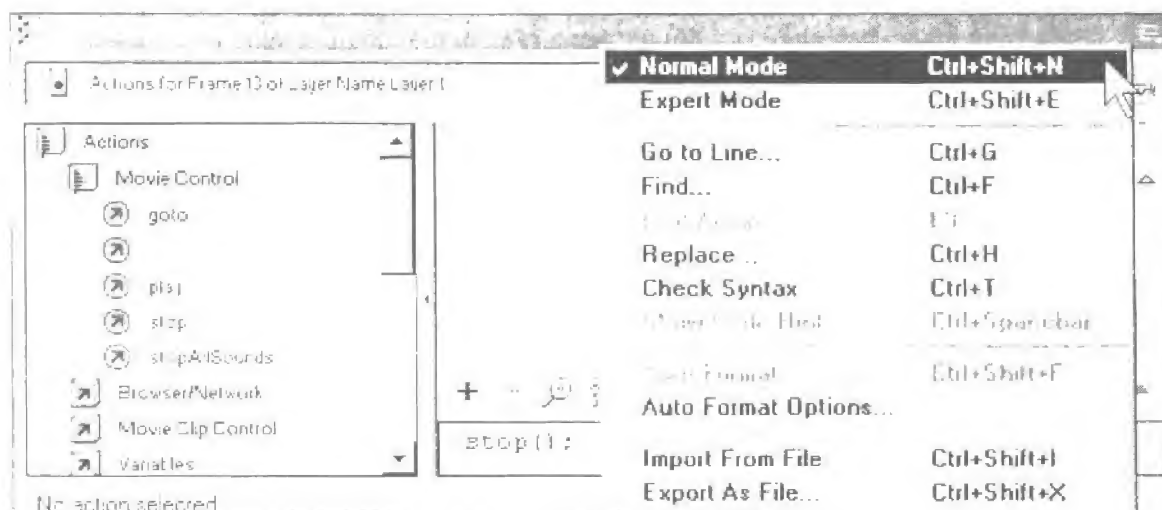
Sau khi chọn lệnh **Create Motion Tween**, trên thanh **Timeline** nhấp chọn frame 13 của **Layer 1**. Trong vùng **Stage**, bạn nhấp kéo đối tượng tia sáng đi một đoạn về phía bên phải.



Sau khi di chuyển, bạn nhấp chọn đối tượng này sau đó nhấp chọn **Window > Properties** để mở bảng **Properties**. Trên bảng này, bạn nhấp chọn **Alpha** ở mục **Color** và nhập **0%** vào ô giá trị bên cạnh.



Bạn hãy đảm bảo rằng frame 13 của **Layer 1** đang được chọn. Bạn nhấn phím **F9** để mở bảng **Actions** và chọn chế độ nhập mã lệnh là **Normal Mode**.



Trên bảng **Actions**, bạn nhấp chọn **Actions > Movie Control** từ danh sách **Toolbox**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **stop**. Lệnh này xuất hiện trong vùng **Script** và không có tham số. Lúc này, bạn sẽ thấy xuất hiện một chữ **a** trên frame 13.

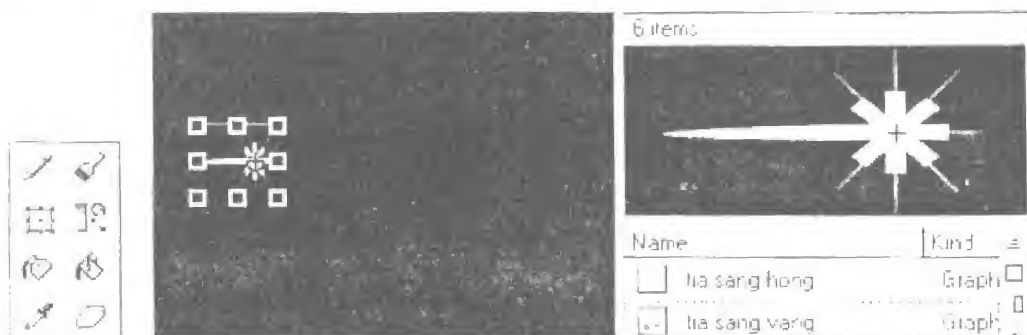
Hoàn tất công việc trên Symbol **bong xanh lá**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **bong vàng** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip** và nhấp nút **OK**.

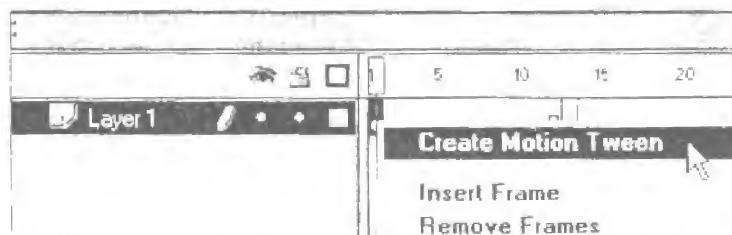


Màn hình làm việc của Symbol **bong xanh lá** xuất hiện, bạn nhấp kéo Symbol **tia sáng vàng** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào tâm điểm của vùng **Stage** sau đó dùng công cụ **Free Transform** để thu nhỏ đối tượng này lại (Xem hình minh họa ở trang sau).

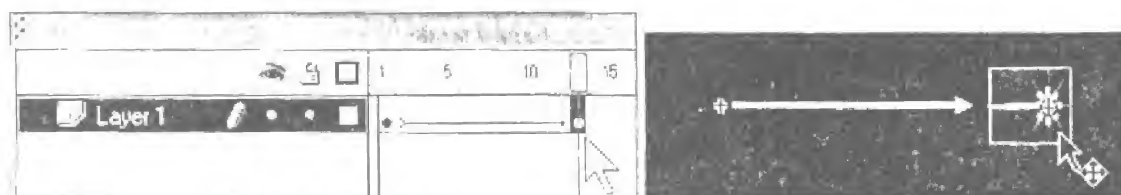




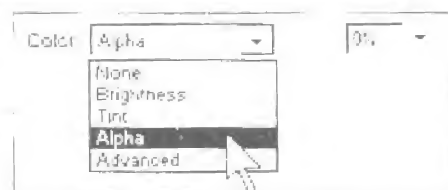
Tiếp tục công việc, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 13 của Layer 1 và nhấn F6 để chèn keyframe, sau đó nhấp phải chuột trên frame đầu tiên và chọn lệnh **Create Motion Tween** từ menu.



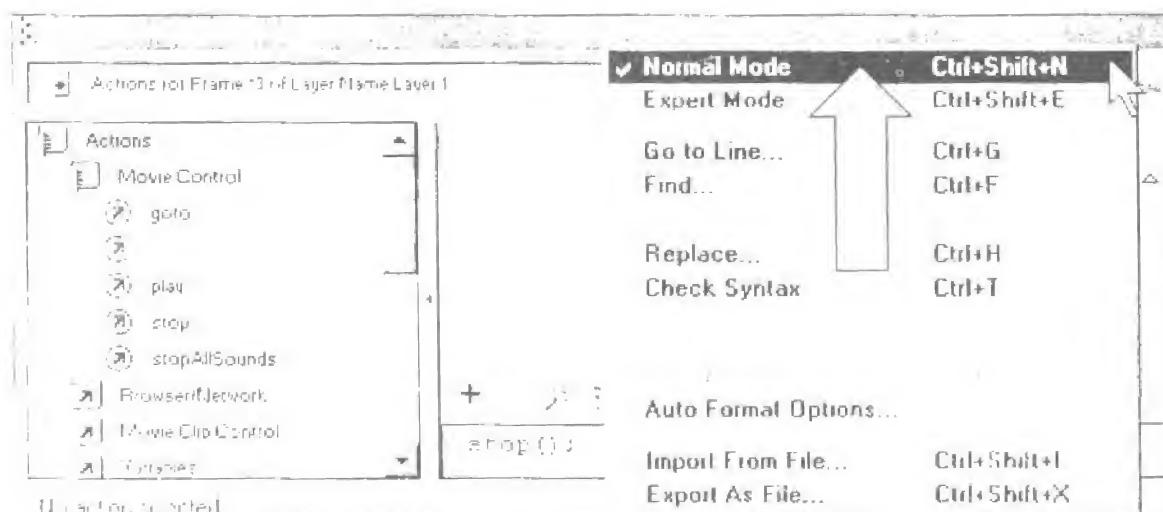
Sau khi chọn lệnh **Create Motion Tween**, trên thanh Timeline nhấp chọn frame 13 của Layer 1. Trong vùng Stage, bạn nhấp kéo đối tượng tia sáng đi một đoạn về phía bên phải.



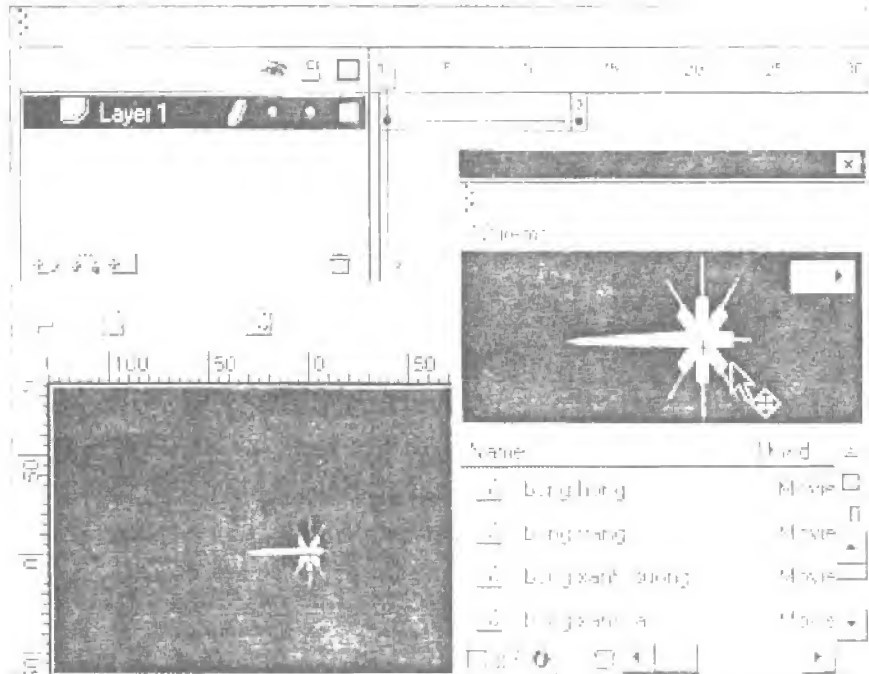
Sau khi di chuyển, bạn nhấp chọn đối tượng này. Trên bảng **Properties**, bạn nhấp chọn **Alpha** ở mục **Color** và nhập **0%** vào ô giá trị bên cạnh.



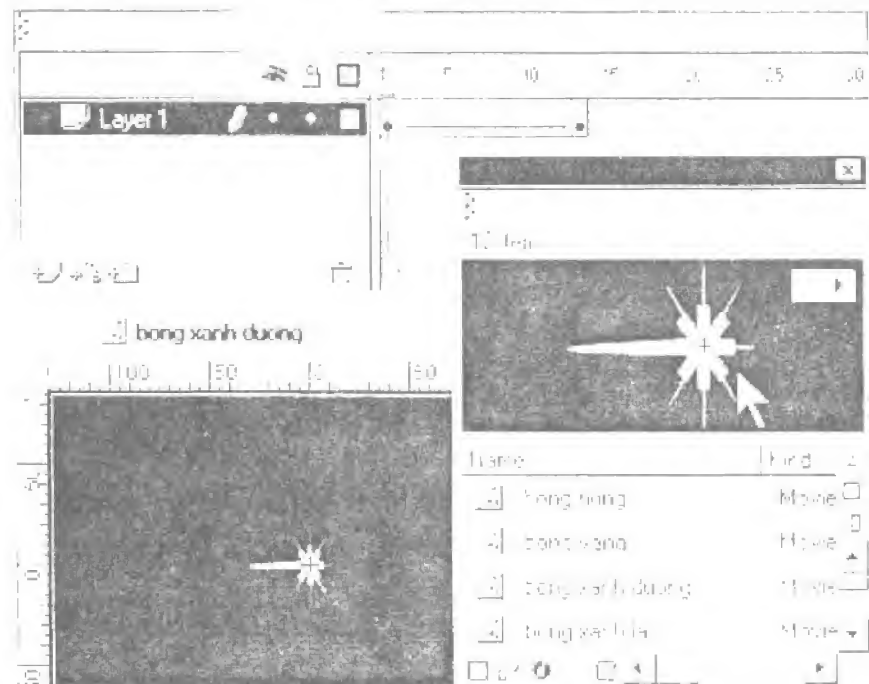
Một lần nữa hãy đảm bảo rằng frame 13 của Layer 1 đang được chọn. Trên bảng **Actions**, bạn nhấp chọn **Actions > Movie Control** từ danh sách **Toolbox**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **stop**. Lệnh này xuất hiện trong vùng **Script** và không có tham số. Lúc này, bạn sẽ thấy xuất hiện một chữ **a** trên frame 13.



Bây giờ, bạn hãy lặp lại các thao tác tương tự như trên để tạo Symbol **bong hong** ở dạng **Movie Clip** với Symbol tia sáng **hong** được kéo vào vùng Stage – tạo đường **Motion Tweening** và gán lệnh **stop**. Sau đó di chuyển đối tượng tại frame 13 và giảm độ **Alpha**.

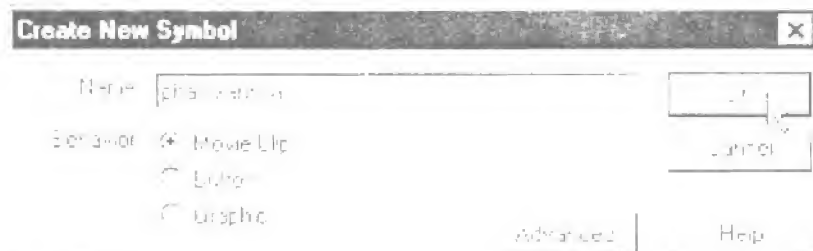


Tương tự tạo Symbol **bong xanh duong** (ở dạng **Movie Clip**) với Symbol tia sáng **xanh duong** được kéo vào vùng Stage – tạo đường **Motion Tweening** và gán lệnh **stop**. Sau đó di chuyển đối tượng tại frame 13 và giảm độ **Alpha**.



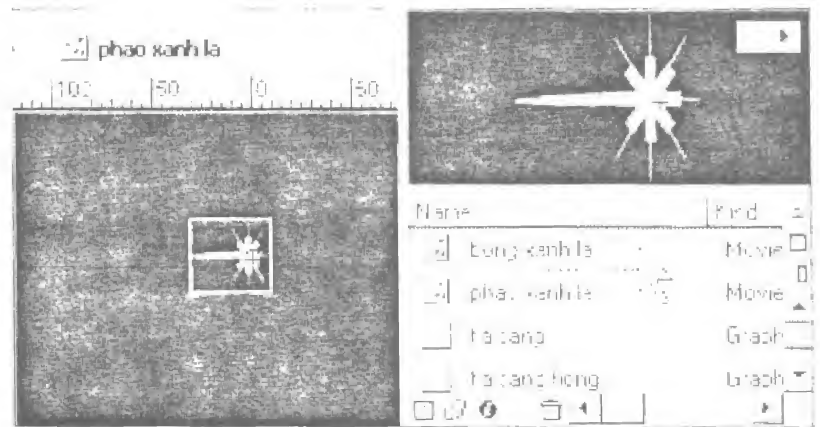
Hoàn tất công việc trên Symbol **bong hong** và **bong xanh duong**, bạn tiếp hành tạo ra Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **phao xanh la** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip** và nhấp nút **OK**.

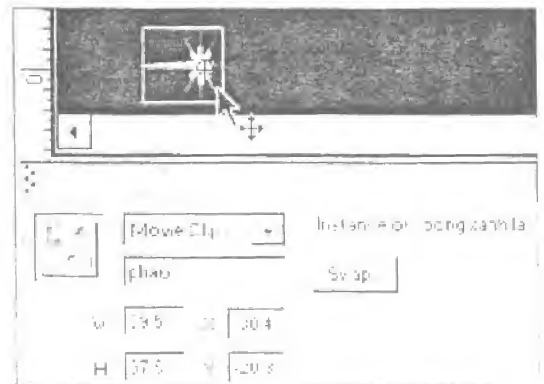


Màn hình làm việc của Symbol **phao xanh la** xuất hiện

Bạn nhấp kéo Symbol **bong xanh lá** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa bên cạnh.



Sau khi kéo vào vùng **Stage**, bạn nhấp chọn Instance vừa được kéo vào và đặt tên cho Instance này là **phao** vào mục **Instance Name** trên bảng **Properties**.

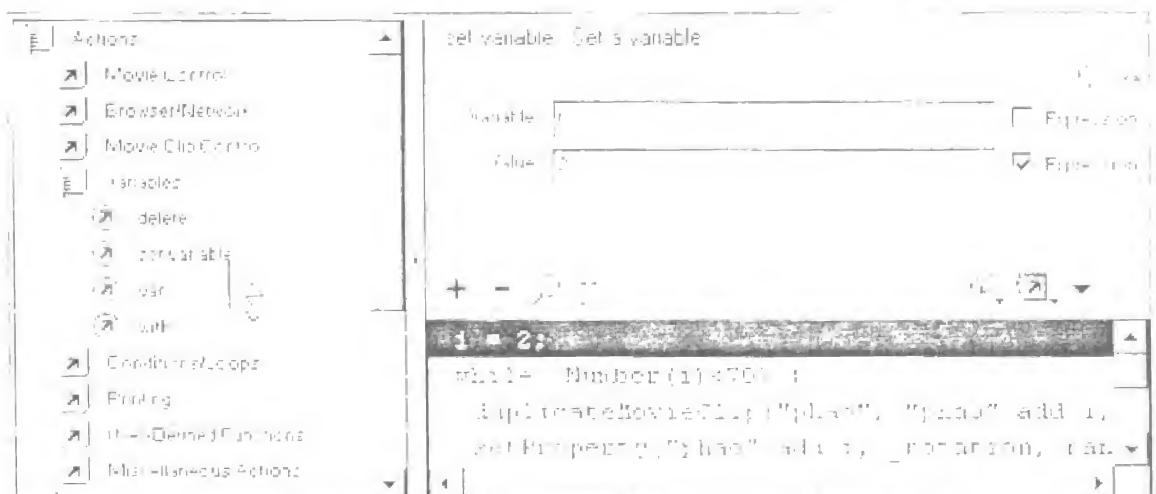


Sau khi đặt tên cho Instance trong vùng **Stage**, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1**, sau đó thiết đặt đoạn mã lệnh dưới đây vào vùng **Script** của bảng **Actions**.

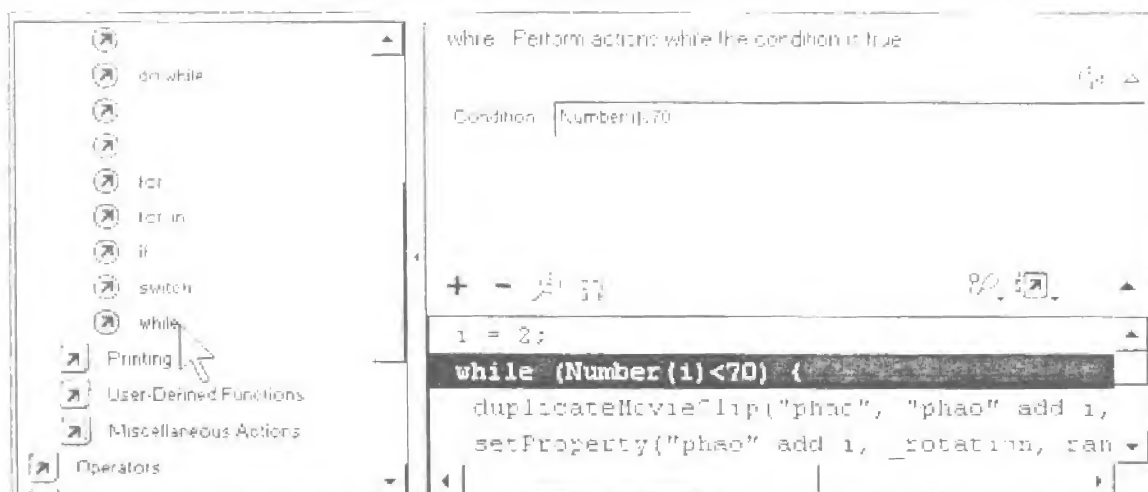
```
i = 2;
while (Number(i)<70) {
    duplicateMovieClip("phao", "phao" add i, i);
    setProperty("phao" add i, _rotation, random(360));
    he_so = 20+Number(random(60));
    setProperty("phao" add i, xscale, he_so);
    setProperty("phao" add i, yscale, he_so);
    i = Number(i)+1;
}
```

**Giải thích :** Trong đoạn mã lệnh trên có 9 dòng lệnh, chúng tôi sẽ gọi ý đường dẫn đến từng dòng lệnh, đồng thời cung cấp cho bạn màn hình chi tiết của các lệnh này trên bảng **Actions**.

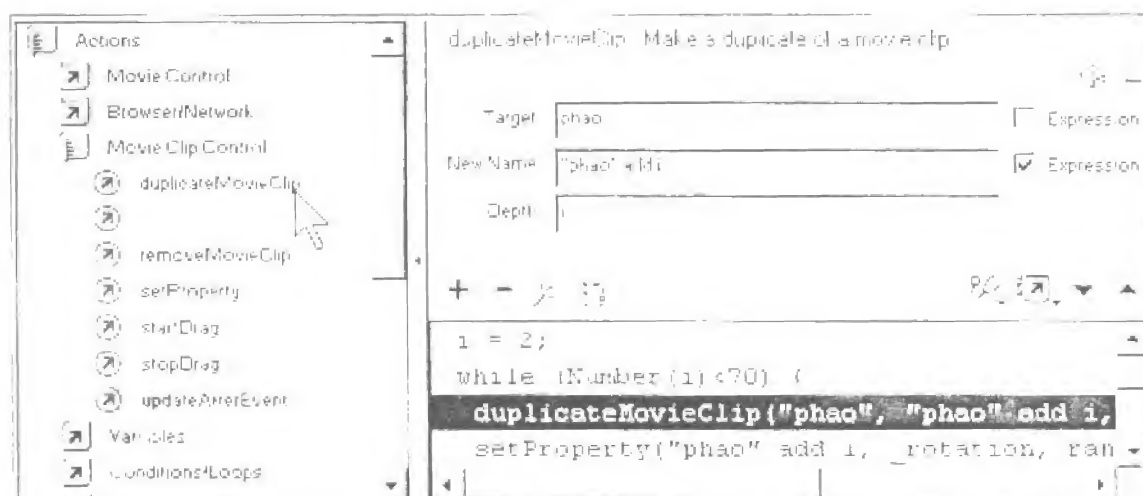
**Dòng 1 :** Chọn **Actions > Variables** và nhấp đúp chuột vào lệnh **set variable**



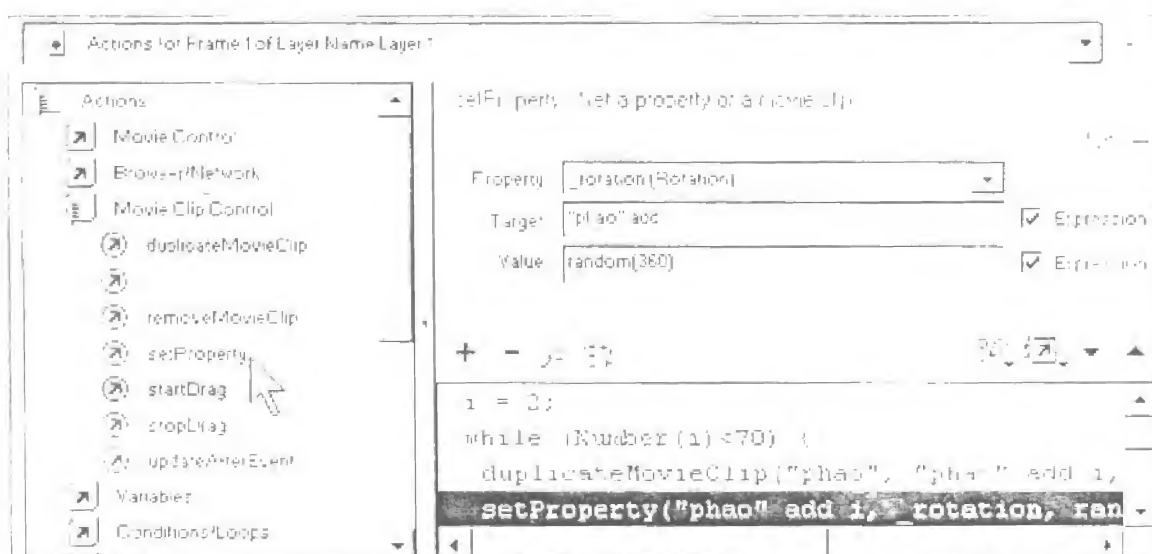
Dòng 2 : Chọn Actions > Conditions/Loops và nhấp đúp chuột vào lệnh while.



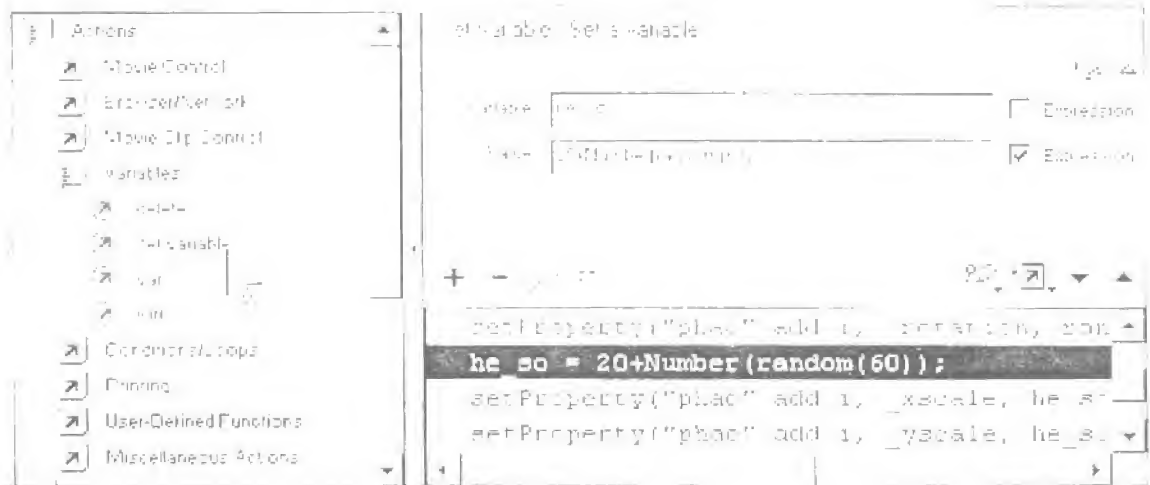
Dòng 3 : Chọn Actions > Movie Clip Control và nhấp đúp vào lệnh duplicateMovieClip



Dòng 4 : Chọn Actions > Movie Clip Control và nhấp đúp vào lệnh setProperty



Dòng 5 : Chọn Actions > Variables và nhấp đúp chuột vào lệnh set variable



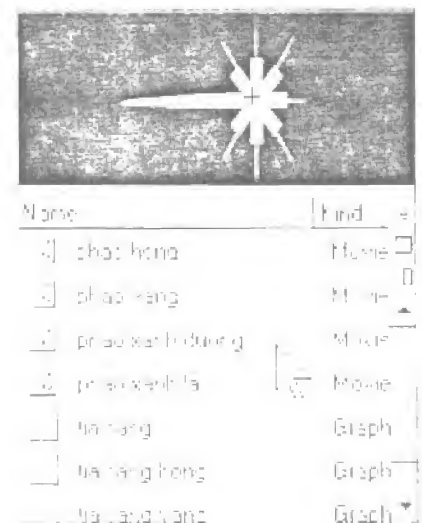
Dòng 6, 7 tương tự dòng 4. Dòng 8 tương tự dòng 1

Hoàn tất đoạn mã lệnh, bạn hãy thực hiện lại các bước tương tự như trên để tạo các Symbol phao vàng, phao hồng, phao xanh dương.

Symbol **phao vàng** : kéo Symbol **bong vàng** vào và cũng đặt tên cho nó là **phao**, sau đó cũng nhập đoạn mã lệnh như ở Symbol **phao xanh** là:

Symbol phân hong kéo Symbol hong hong ...

Symbol phao xanh dương : kẻ Symbol bong  
xanh dương ..

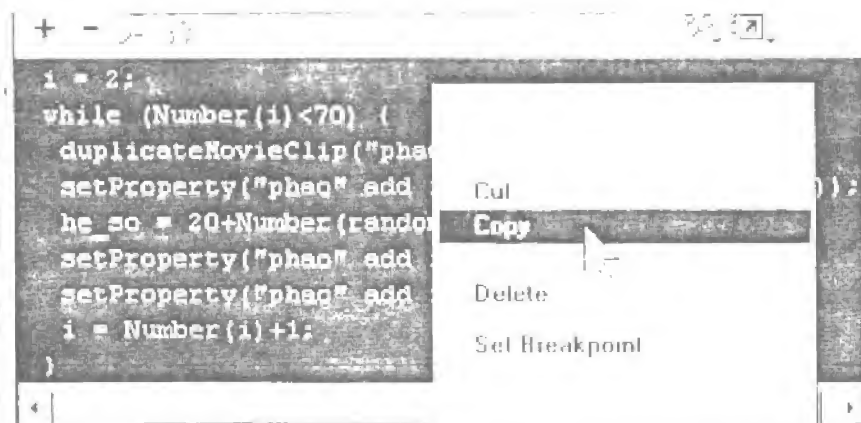


**Ghi chú:** Để tránh chọn sai lệnh khi tạo các Symbol này, bạn hãy thực hiện các bước sau:

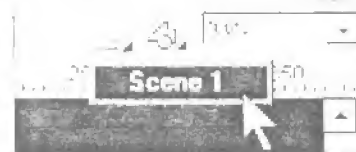
Trước tiên, bạn hãy mở lại Symbol **phao xanh lá**, sau đó nhấp chọn frame có chữ **a** và mở bảng **Actions**. Trong vùng **Script** của bảng này, bạn nhấp chọn câu đầu tiên sau đó nhấn **Shift** và nhấp chọn dòng cuối cùng.

Tiếp theo, bạn nhấp phải chuột trên vùng mã lệnh được tô đen và chọn lệnh **Copy** từ menu

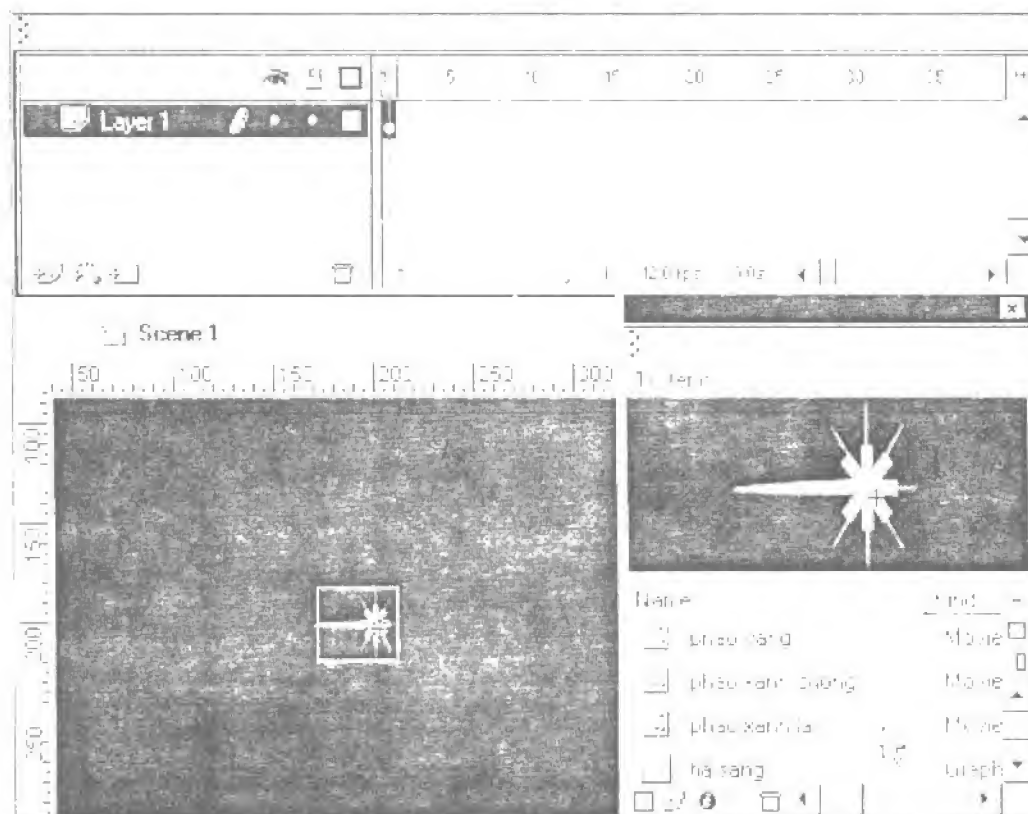
Cuối cùng, quay trở lại Symbol mà bạn đang muốn đưa mã vào, nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1** - mở bảng **Actions** - nhấp phải vào vùng **Script** trên bảng này và chọn lệnh **Paste** để dán đoạn mã vừa sao chép vào.



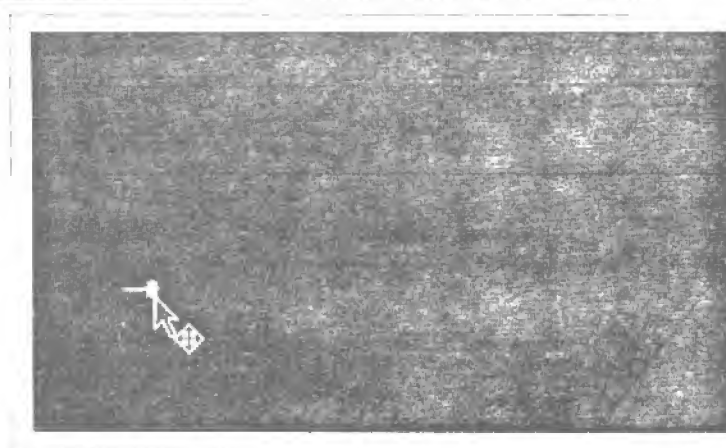
Hoàn tất công việc trên các Symbol phao vàng, phao hồng, phao xanh dương, bạn nhập vào chữ Scene 1 trên bảng Timeline hoặc nhập chọn biểu tượng Edit Scene và chọn Scene 1 để trở lại màn hình làm việc chính.



Một lần nữa hãy đảm bảo rằng màn hình làm việc men hình là Scene 1. Bạn hãy nhấp kéo Symbol phao xanh lá từ vùng Preview của bảng Library vào vùng Stage và đặt nó ở góc trái dưới của vùng Stage như hình minh họa dưới đây.



Vị trí của Symbol vừa được đưa vào vùng Stage.

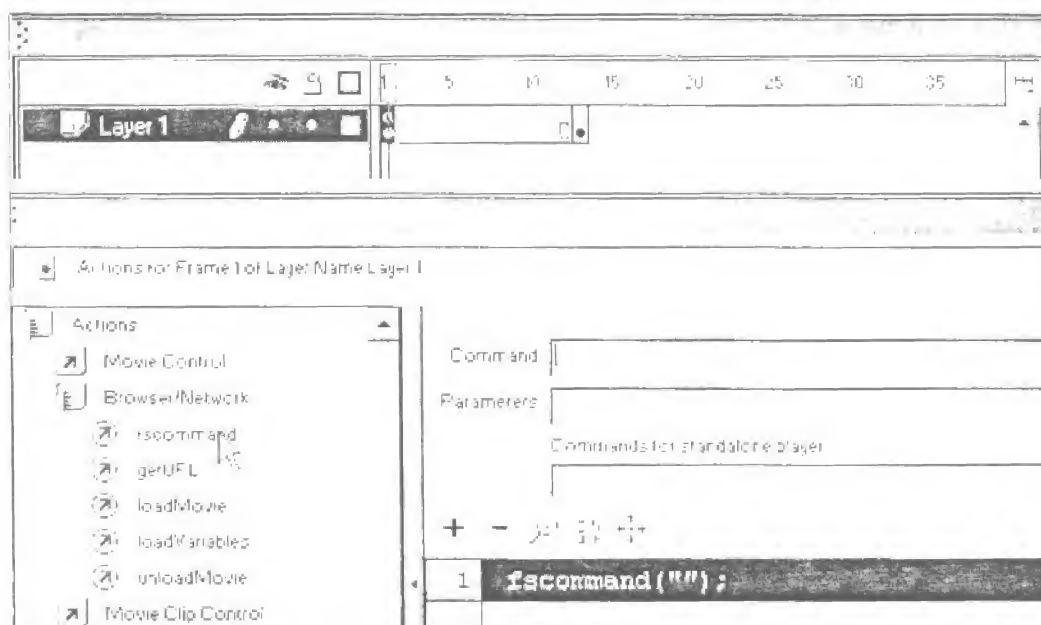


Tiếp theo, bạn nhấp chọn đối tượng trong vùng Stage và đặt tên cho nó là phao vào mục Instance Name trên bảng Properties.

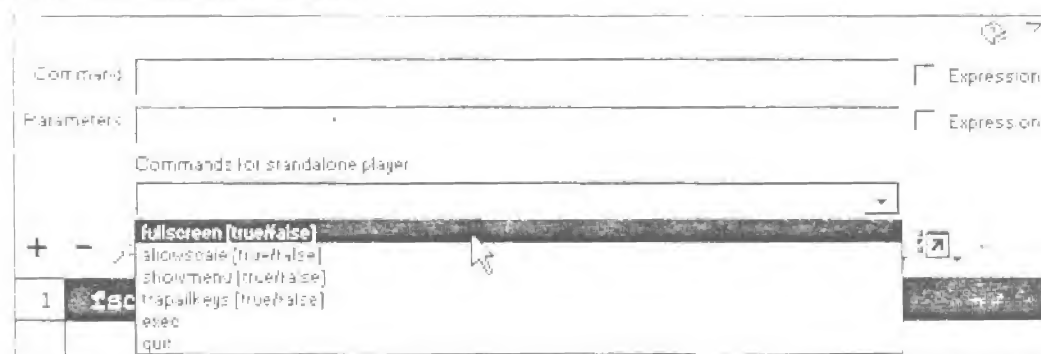


Sau khi đặt tên cho Instance, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 13 của Layer 1, sau đó nhấn phím F5 để chèn chỗ trống frame.

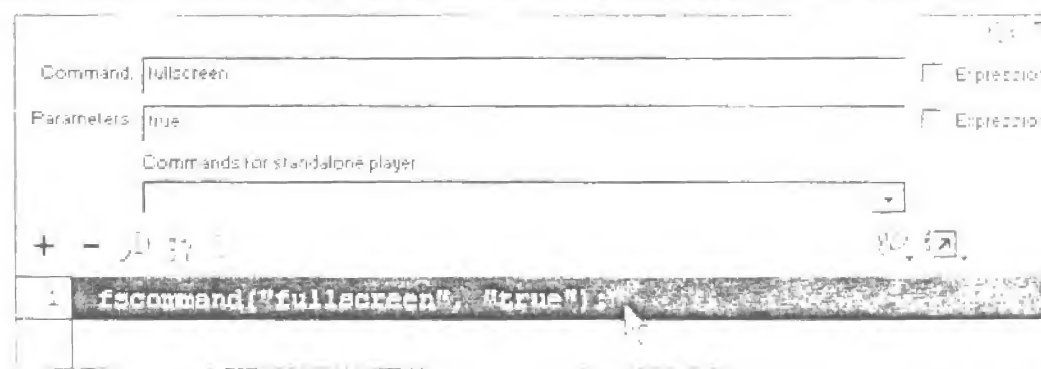
Thực hiện tiếp các thao tác, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1**. Trên bảng **Actions** bạn nhấp chọn **Actions > Browser/Network** từ danh sách **Toolbox**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **fscommand**. Lệnh này xuất hiện trong vùng **Script** nhưng chưa có tham số



Sau khi đưa lệnh vào, trong vùng **Parameter** bạn nhấp chọn **fullscreen[true/false]** ở mục **Commands for standalone player**.

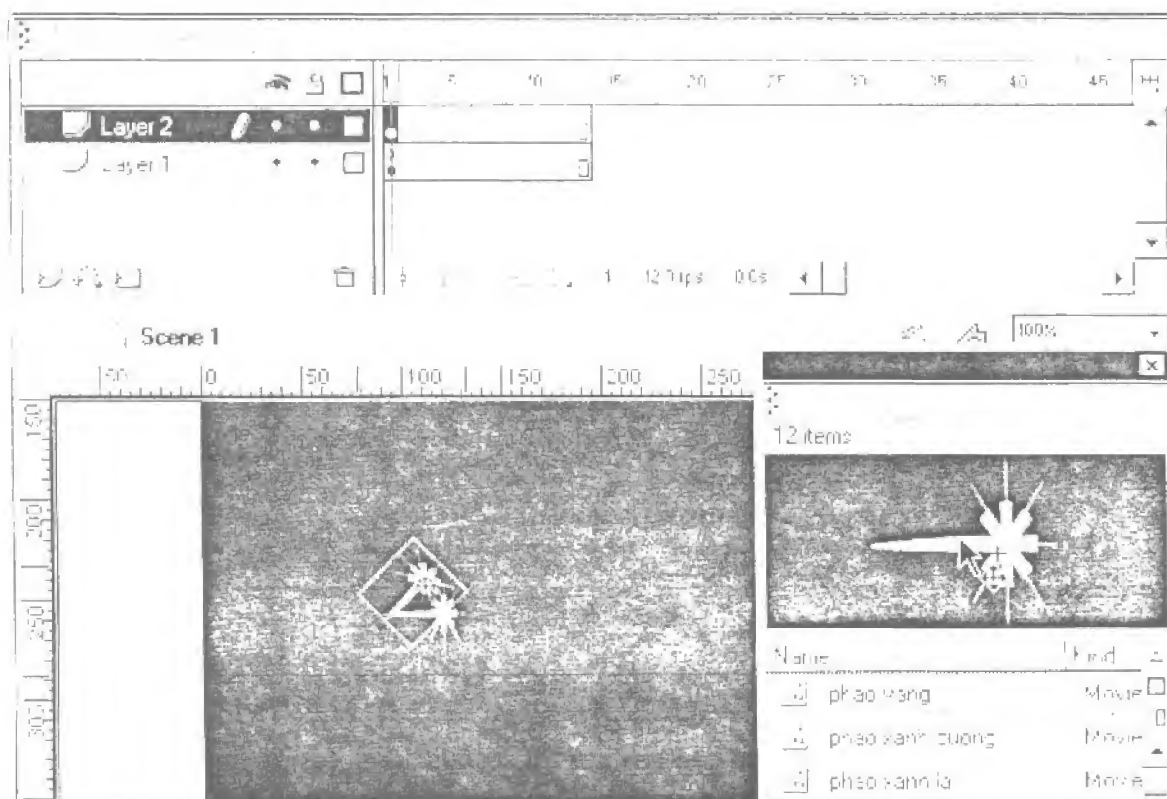


Sau khi chọn, bạn thấy chữ **fullscreen** xuất hiện trong mục **Command**, chữ **true** xuất hiện trong mục **Parameters** và dòng lệnh **fscommand** trong vùng **Script** đã xuất hiện tham số.

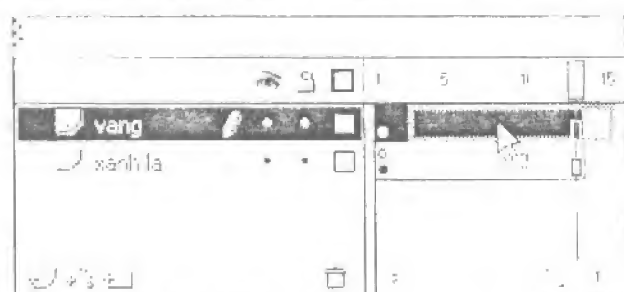


Hoàn tất việc chèn mã lệnh, trên bảng **Timeline** bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn vào một layer. **Layer 2** xuất hiện. Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer này, sau đó kéo Symbol phao vãng từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa.

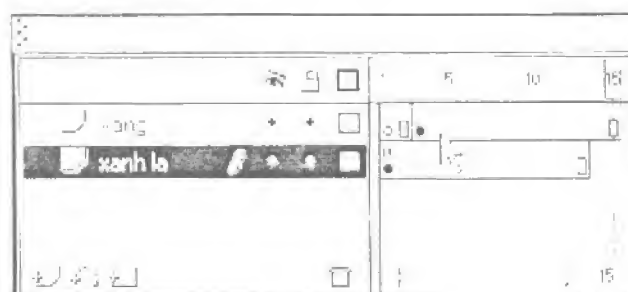




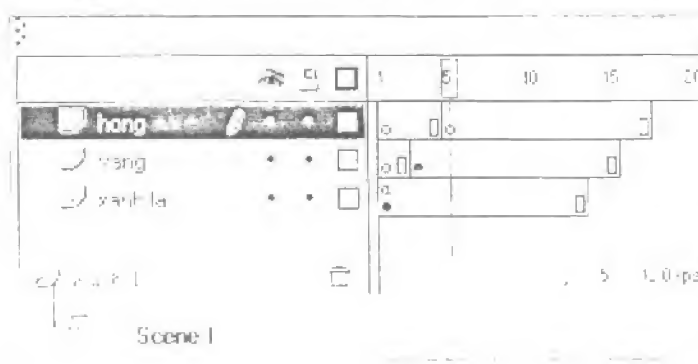
Sau khi định vị cho đối tượng, trên bảng Timeline bạn nhấp đúp vào **Layer 1** và đổi tên nó là **xanh lá**. **Layer 2** đổi là **vàng**



Sau khi đổi tên, bạn tô đen toàn bộ frame trên **Layer 2** và nhấp kéo phần frame bị tô đen về phía bên phải thành Timeline sao cho dấu tròn đen bắt đầu ở frame thứ 5 (Xem hình minh họa bên cạnh).

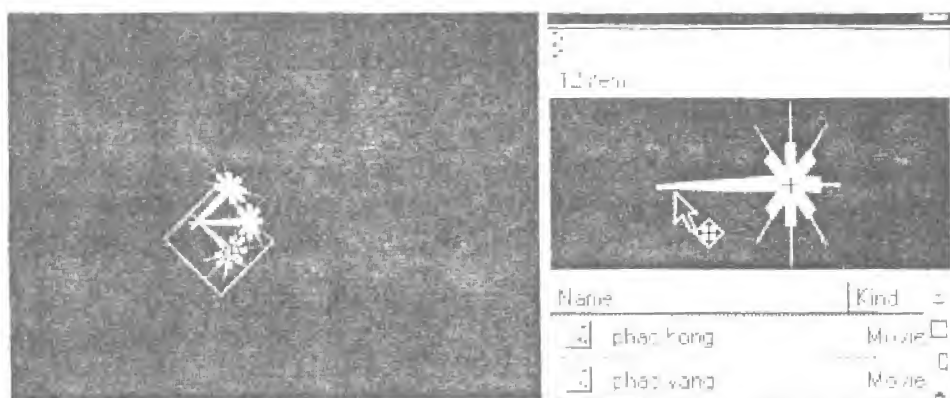


Thực hiện bước tiếp theo, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đặt tên layer này thành **hồng**.

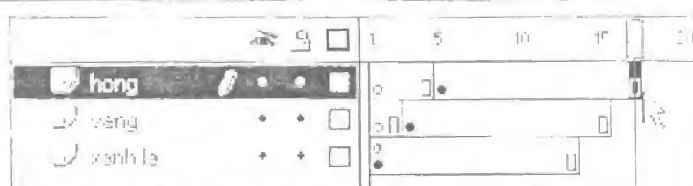


Sau khi đổi tên, bạn nhấp vào frame thứ 5 của layer **hồng** và nhấn **F6** để chèn một keyframe **color**.

Sau khi chèn thêm keyframe, bạn nhấp chọn frame 5 của layer **hong**, sau đó nhấp kéo Symbol **pháo hong** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.

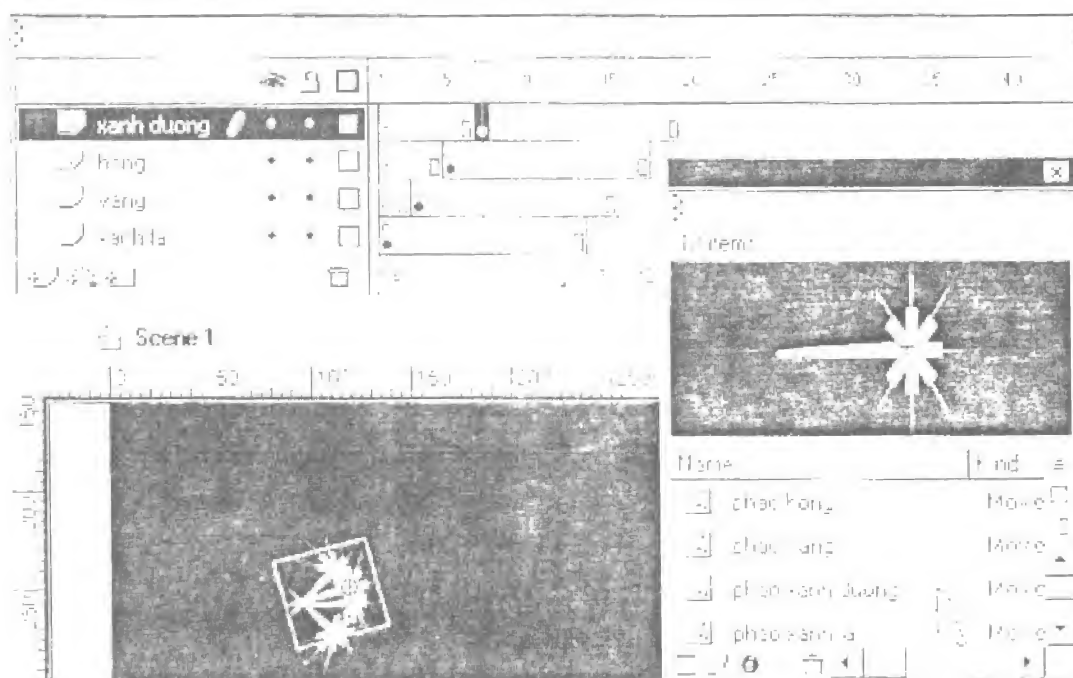


Sau khi định vị đối tượng, trên thanh **Timeline** bạn nhấp chọn frame 17 của layer **hong** và nhấn phím **F5** để chèn thêm frame.



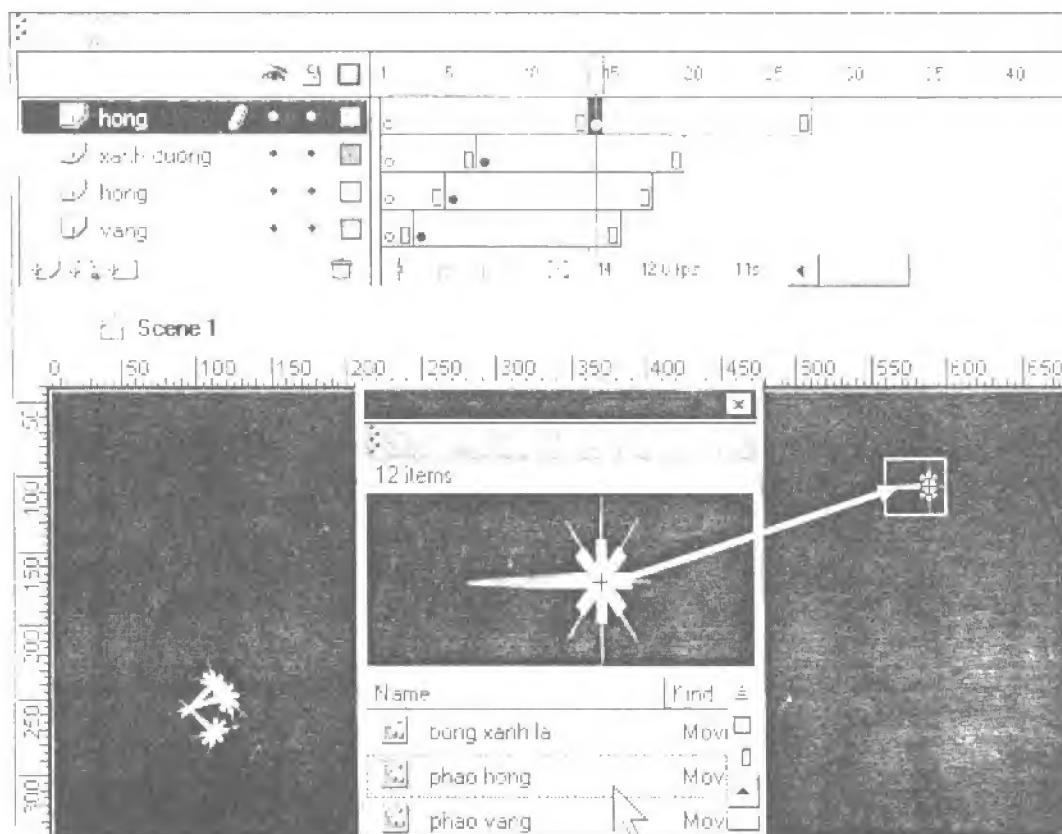
Hoàn tất công việc trên layer **hong**, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, sau đó đổi tên layer này thành **xanh dương**.

Sau khi đổi tên, bạn nhấp vào frame thứ 7 của layer **xanh dương** và nhấn **F6** để chèn một keyframe trống. Tiếp theo, bạn nhấp kéo Symbol **pháo xanh dương** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa dưới đây.

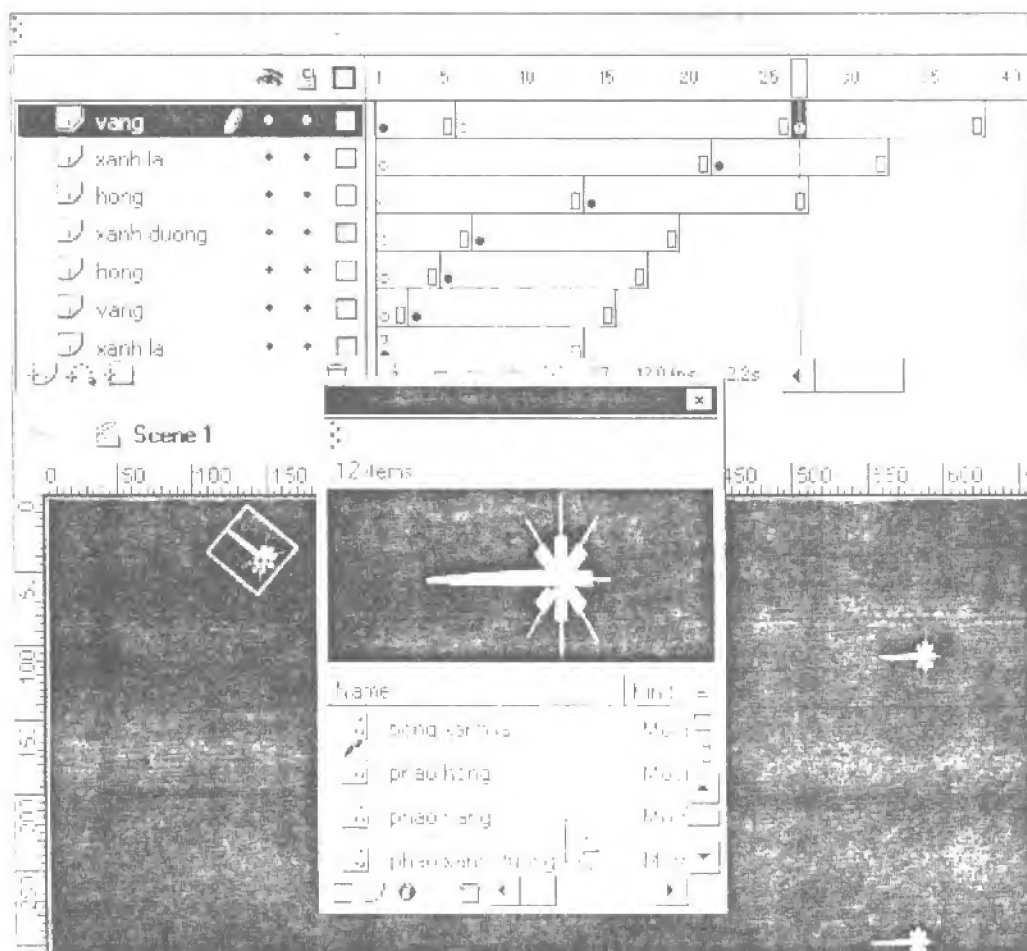


**Lưu ý :** Bạn có thể dùng bảng **Transform** hoặc **Free Transform** để điều khiển góc xoay cho các đối tượng trong vùng **Stage**.

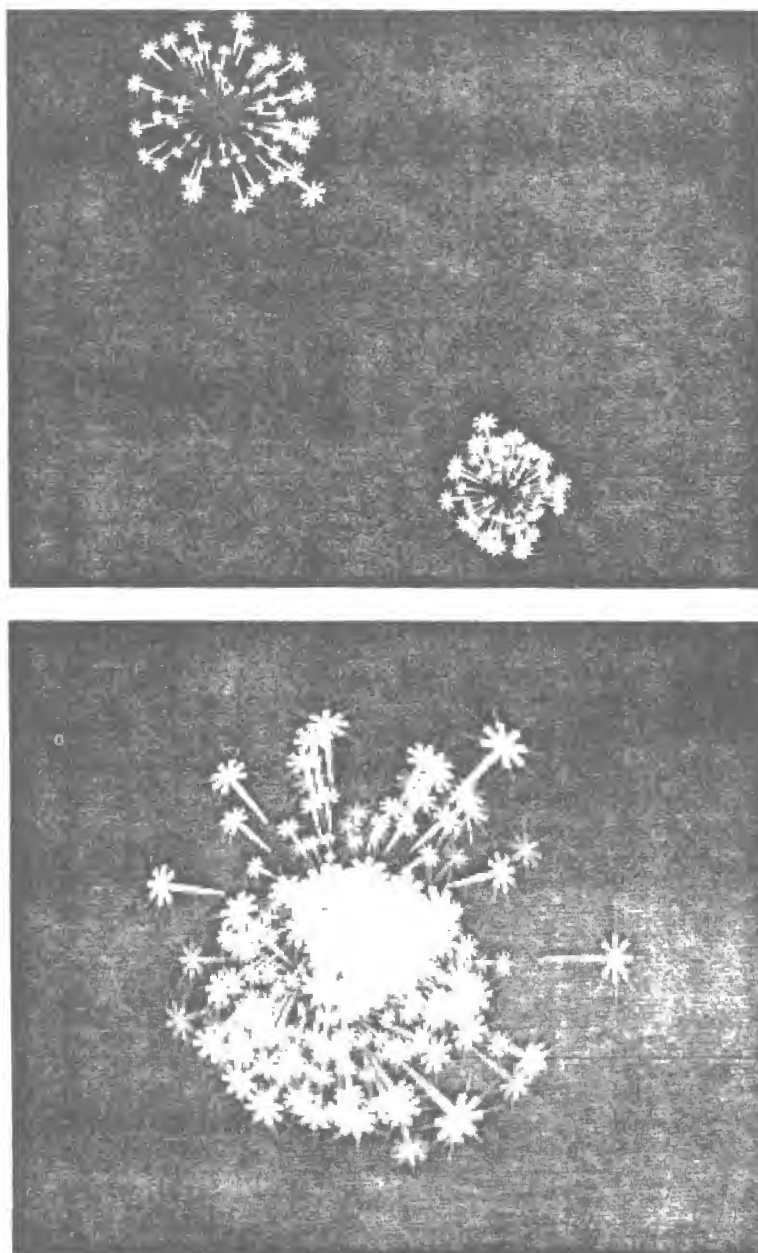
Tương tự như trên, bạn chèn thêm một layer nữa và đổi tên layer này là **hong**, sau đó kéo Symbol **pháo hong** vào và đặt nó ở góc trên phải của vùng **Stage** (xem hình minh họa trang sau).



Tương tự, bạn chèn thêm các layer nữa sau đó kéo một trong các Symbol phao xanh lá, phao hong, phao vang hoặc phao xanh dương vào vùng Stage và đặt nó ở nhiều vị trí khác nhau tùy theo điểm thăm mý của bạn



Hoàn tất việc bố trí layer trên bảng Timeline cũng như đối tượng trong vùng Stage, bạn hãy nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt trong **Flash Player**.



Chúc bạn thành công!

# TẠO CHỮ ĐOM ĐÒM

Trong bài tập này, các bạn sẽ được hướng dẫn cách tạo chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HỌA** chuyển động dạng 3D từ chương trình Xara 3D5, nhập nó vào chương trình Flash. Sau đó kết hợp chữ này với các điểm sáng chuyển động để tạo chữ dạng dom đóm. Bạn có thể kết hợp bài tập này với các bài tập: **"TẠO CHUYỂN ĐỘNG CHO CÂY VIẾT"** và **"TẠO HIỆU ỨNG PHÁO BÔNG"** để tạo một trang web chủ thật hoàn hảo cho riêng bạn. Các bước tiến hành như sau:



Để thực hiện bài tập này, trước tiên bạn đảm bảo rằng chương trình **Xara 3D5** đã được cài vào hệ thống máy tính. Sau đó khởi động chương trình này bằng cách nhấp chọn **Start > Programs > Xara 3D5**. (Bạn cũng có thể dùng các phiên bản thấp hơn như **Xara 3D3** hoặc **Xara 3D4**)

Màn hình Xara 3D5 xuất hiện



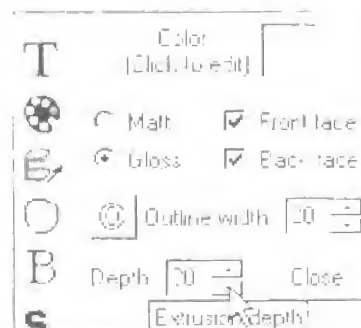
Trên màn hình Xata 3DS, bạn nhấp chọn chữ **T** trên thanh công cụ. Hộp thoại **Text options** xuất hiện. Bạn xóa dòng chữ có sẵn và nhập lại dòng chữ "**THẾ GIỚI ĐỒ HỌA**", sau đó chọn font **VNI-Jamai** cho dòng chữ này.



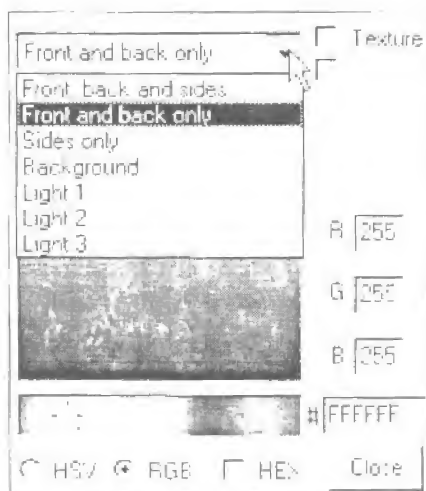
Sau khi hiệu chỉnh chữ vừa nhập vào, bạn nhấp vào nút **OK**. Tiếp theo, bạn nhấp chọn chữ **E** trên thanh công cụ. Hộp thoại **Extrusion options** xuất hiện.

Trên hộp thoại này, bạn nhập **30** vào ô giá trị kế mục **Depth** và nhấp nút **Close** để đóng hộp thoại này.

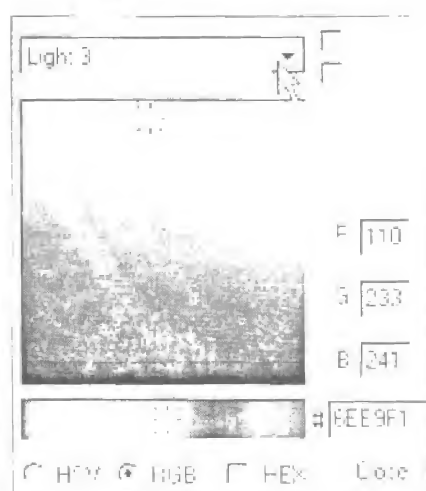
Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn biểu tượng đĩa màu (bên dưới chữ **T**). Hộp thoại màu xuất hiện.



Bạn nhấp chọn **Front and back only** từ danh sách sau đó thiết đặt các thông số màu như sau: R=G=B=255.



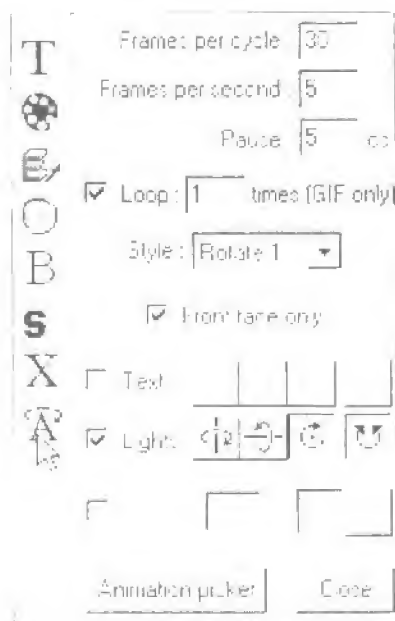
Tương tự, bạn nhấp chọn **Light 3** và nhập hệ số màu: R=110, G=233, B=241.



Sau khi thiết đặt màu, bạn nhấp chọn biểu tượng bóng đèn (**Show/hide lighting**) trên thanh công cụ chuẩn.



Màn hình làm việc xuất hiện 3 mũi tên biểu hiện vị trí nguồn sáng, bạn lần kéo và đặt chúng vào vị trí như hình minh họa bên cạnh. (Tùy vào cách nhìn thẩm mỹ, bạn có thể thay đổi vị trí các nguồn sáng sao cho đẹp mắt hơn).



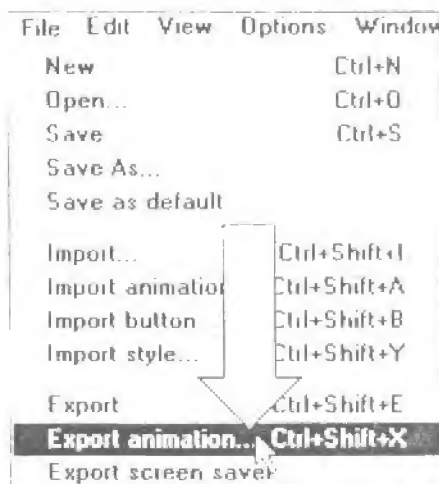
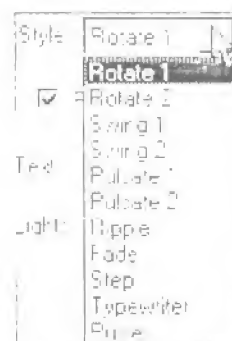
Sau khi chọn kiểu xoay, bạn nhấp vào nút **Close** để đóng hộp thoại này lại, sau đó nhấp vào biểu tượng **Start/stop animation** trên thanh công cụ để xem chữ chuyển động.

Cuối cùng, bạn hãy xuất file này với đuôi **.swf** bằng cách thực hiện các thao tác sau:

Trước tiên, bạn nhấp chọn **File > Export animation** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Shift + X**.



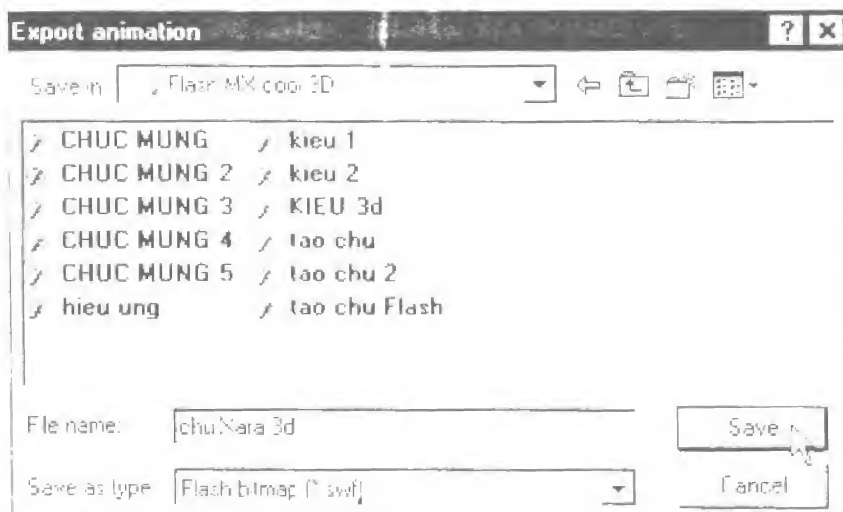
Tiến hành bước tiếp theo, bạn nhấp chọn biểu tượng chữ **A** trên thanh công cụ. Mỗi hộp thoại mới xuất hiện, bạn nhấp vào tam giác màu đen hướng xuống ở mục **Style**, sau đó chọn **Rotate 1** từ danh sách để xác định dạng xoay của chữ "THẾ GIỚI ĐỒ HỌA".





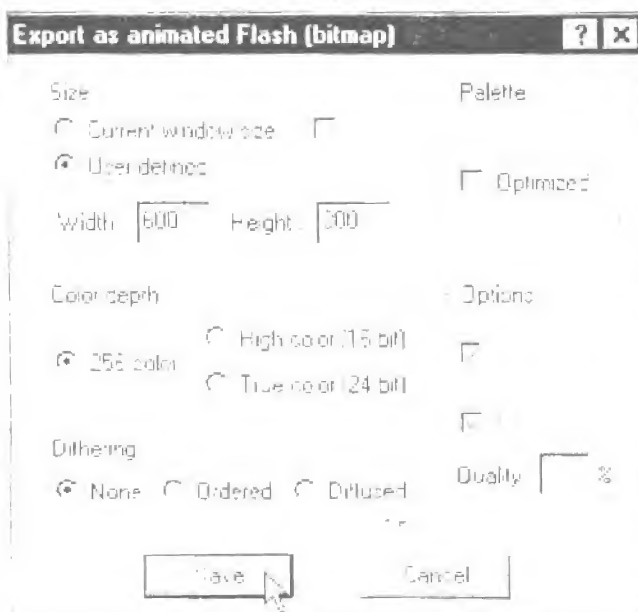
Hộp thoại **Export animation** xuất hiện.

Bạn nhấp chọn thư mục lưu trữ file ở mục **Save in** và nhập tên cho file là **chu Xara 3d**, sau đó nhấp chọn nút **Save**.



Sau khi chọn nút **Save**, hộp thoại **Export as animated Flash (bitmap)** xuất hiện. Bạn chọn các thông số giống như hình minh họa và nhấp chọn nút **Save**.

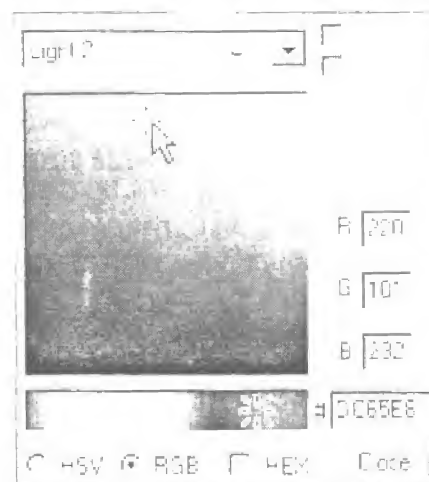
Lúc này, bạn thấy một đoạn màu đen tăng dần và phủ đầy thành màu trắng.



Trở lại màn hình **Xara 3D5**, bạn tiến hành đổi màu chữ này bằng cách nhấp vào biểu tượng đĩa màu (bên dưới chữ **T** trên thanh công cụ).

Hộp thoại màu xuất hiện, bạn nhấp chọn **Light 2** và nhập thông số màu như sau: R=220, G=101, B=232.

(Bạn có thể hiệu chỉnh màu cho các mục như **Front and back only**, **Light 1**, ... để tạo sự thay đổi màu cho chữ **THỂ GIỚI ĐỒ HOA**).



Sau khi thiết đặt thông số màu cần thiết, bạn có thể thay đổi vị trí của các mũi tên nguồn sáng để tạo sự đẹp mắt cho chữ.

Sau khi đổi màn, bạn cũng nhấp chọn **File > Export animation** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Shift + X** và lưu lại file này với tên **chu Xara 3d-2**

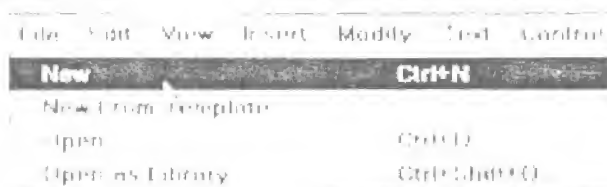
Như vậy là bạn đã tạo được hai file .swf là **chu Xara 3d** và **chu Xara 3d-2**. Lưu ý là lưu chúng ở cùng một thư mục để việc tìm kiếm được dễ dàng hơn



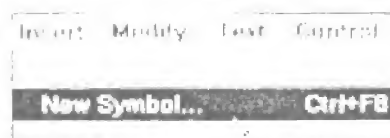
Bây giờ bạn hãy nhấp vào biểu tượng **Close** ở góc trên phải của màn hình **Xara 3D** để đóng chương trình này lại



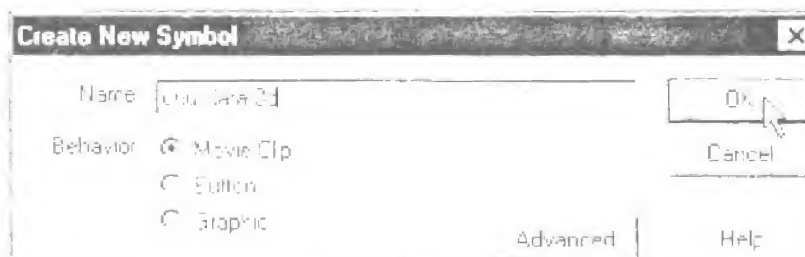
Tiếp tục công việc, bạn khởi động chương trình Flash và mở một file mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím



Màn hình làm việc của Flash MX xuất hiện, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**

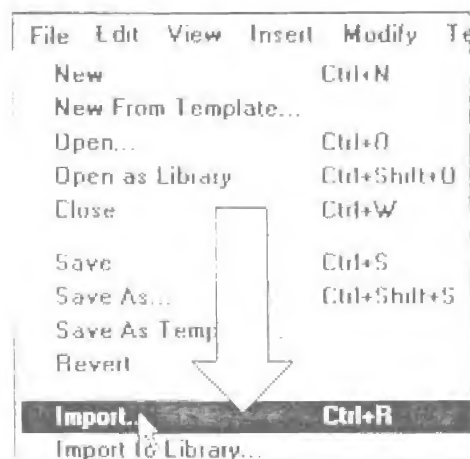
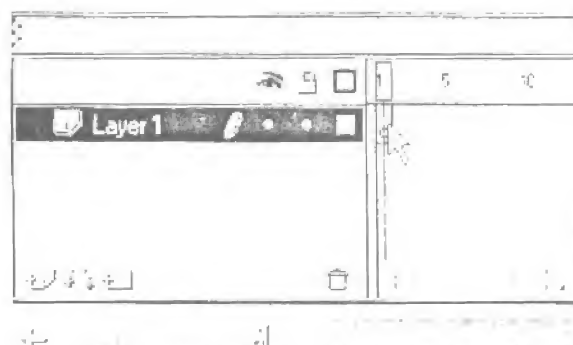


Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **chu Xara 3d** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **chu Xara 3d** xuất hiện

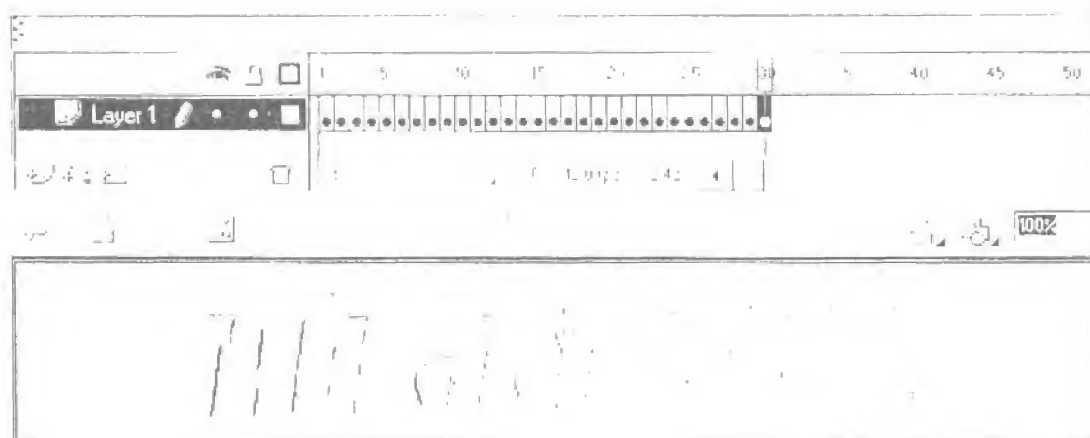
Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1**, sau đó nhấp chọn **File > Import...**



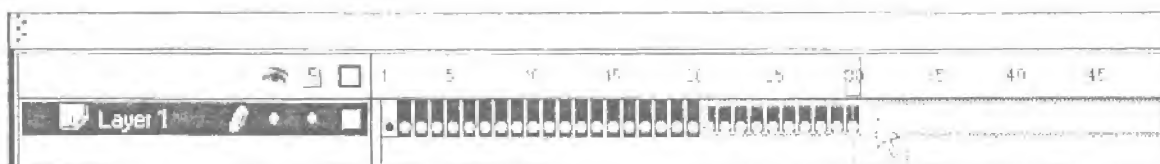
Hộp thoại **Import** xuất hiện. Trong mục **Look in** bạn chỉ đường dẫn đến thư mục chứa hai file .swf vừa tạo trước đó. Tiếp theo, bạn nhấp chọn file có tên **chu Xara 3d** từ danh sách. Tên file này xuất hiện trong mục **File name**, bạn nhấp chọn nút **Open**.



Sau khi nhấp chọn nút **Open**, bạn thấy chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HOA** xuất hiện trong vùng Stage và trên thanh Timeline của **Layer 1** xuất hiện 30 keyframe ở dạng **frame by frame**. (Số lượng keyframe bạn có được có thể chênh lệch với hình minh họa. Tuy nhiên điều này không phải là vấn đề quan trọng)

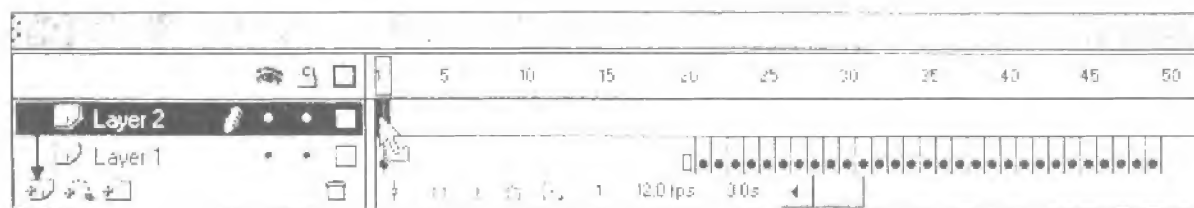


Tiếp theo, bạn nhấp chọn keyframe 2, nhấn **Shift** và nhấp chuột vào keyframe cuối cùng để chọn đoạn keyframe này, rồi nhấp kéo về phía bên phải của thanh Timeline



Bạn hãy di chuyển đoạn keyframe sao cho keyframe thứ hai nằm ở vị trí frame 21 như hình minh họa dưới đây.

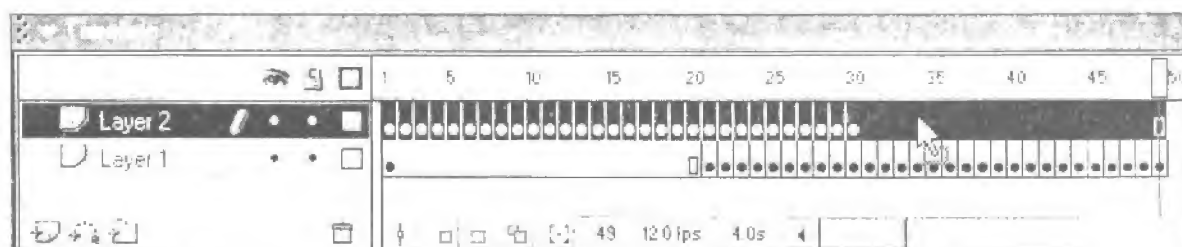
Tiếp tục công việc, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** trên bảng Timeline để chèn vào một layer mới. **Layer 2** xuất hiện.



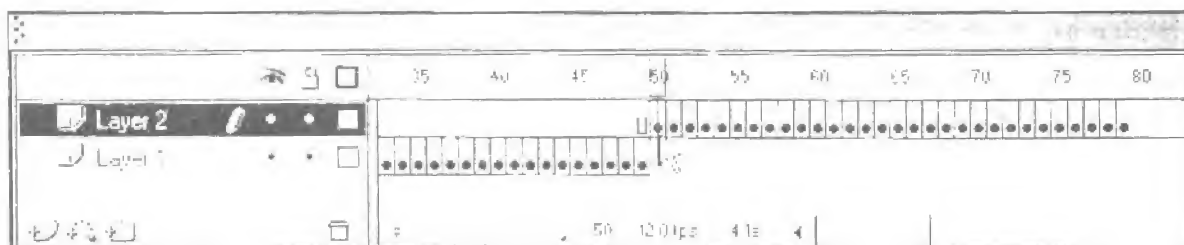
Sau khi chèn layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 2**, sau đó nhấp chọn **File > Import**. Hộp thoại **Import** xuất hiện. Trong mục **Look in** bạn chỉ đường dẫn đến thư mục chứa hai file .swf vừa tạo trước đó. Tiếp theo, bạn nhấp chọn file có tên chu Xara 3d-2 từ danh sách. Tên file này xuất hiện trong mục **File name**, bạn nhấp chọn nút **Open**.



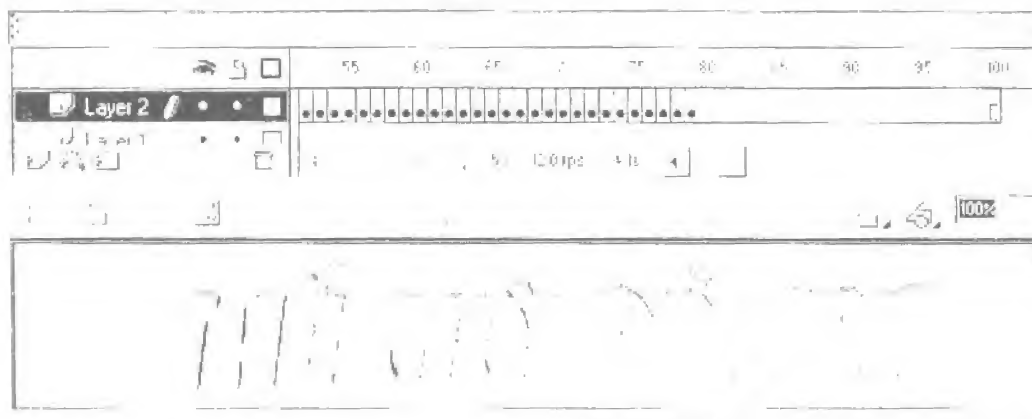
Tiếp theo, bạn nhấp chọn toàn bộ frame trên **Layer 2**.



Sau đó nhấp kéo đoạn frame về phía bên phải của thanh Timeline sao cho frame đầu tiên nằm ở lệch một vị trí sau keyframe cuối cùng của **Layer 1** như hình minh họa ở trang sau.

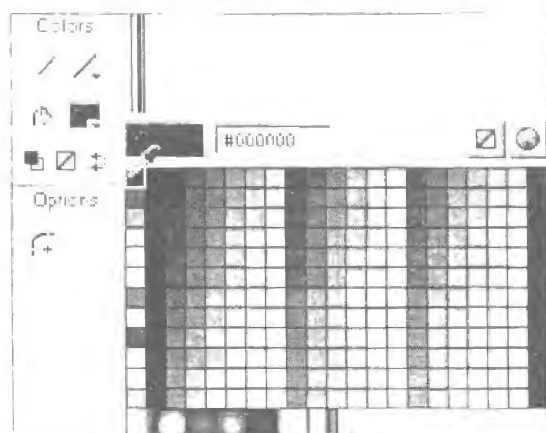


**Ghi chú :** Khi nhập file .swf vào Layer 2, bạn thấy chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HOA** trên layer này trùng với chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HOA** trên Layer 1.

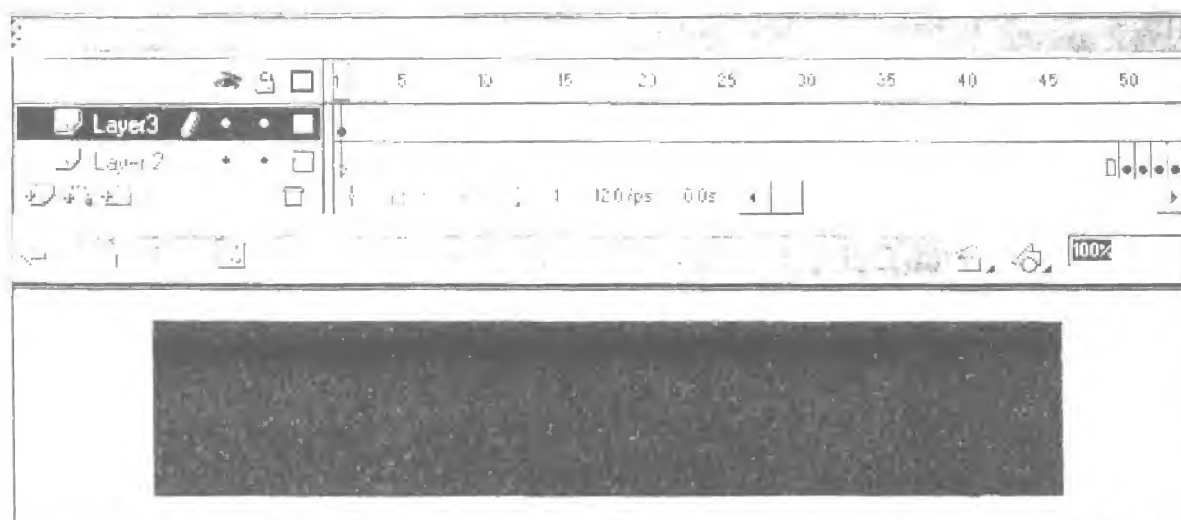


Sau khi di chuyển frame, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** trên thanh công cụ, sau đó nhấp tại màu viền và chọn màu tô là màu đen.

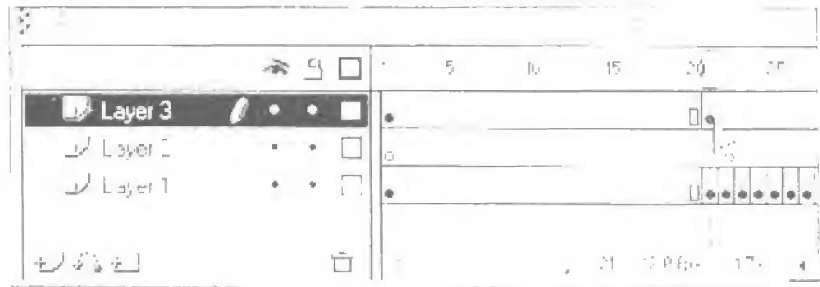
(Để tắt màu viền, bạn nhấp chọn ô vuông có dấu chéo đỏ trên bảng màu).



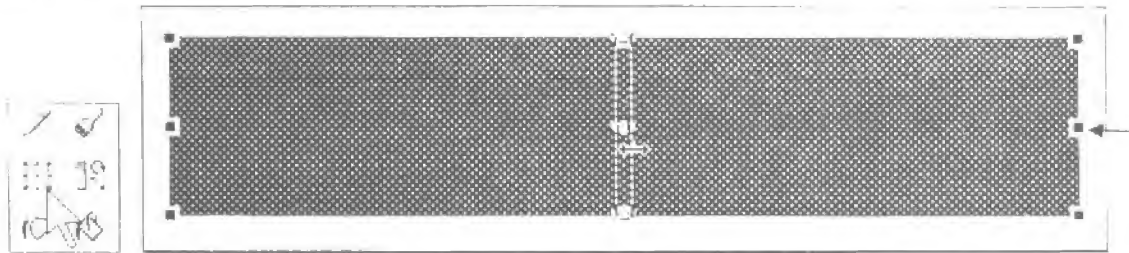
Tiếp theo, bạn nhấp biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm Layer 3, sau đó dùng công cụ vừa chọn vẽ một hình chữ nhật sau khi vừa đủ che chữ **THẾ GIỚI ĐỒ HOA**.



Trên thanh Timeline bạn lần lượt nhấp chọn frame 21, 80, 100 của **Layer 3** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này.



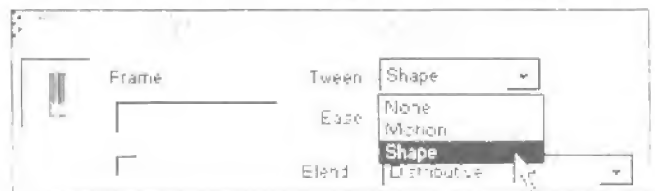
Sau khi chèn keyframe, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 3**, sau đó nhấp chọn công cụ **Free Transform** trên thanh công cụ.



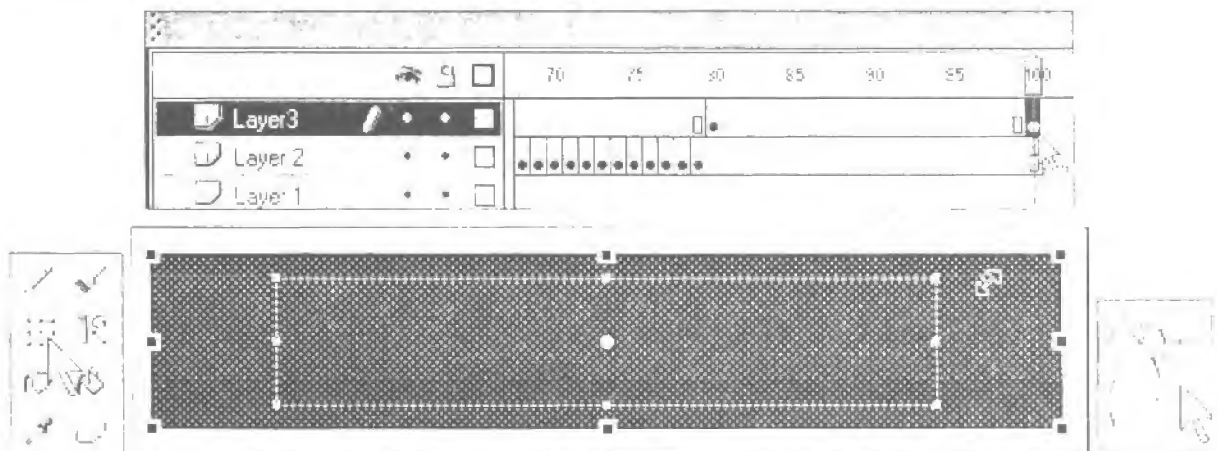
Lúc này, hình chữ nhật màu đen xuất hiện 8 dấu neo, bạn nhấn tổ hợp phím **Alt + Shift**, sau đó thu nhỏ chiều rộng và tăng chiều cao của hình chữ nhật này (xem hình minh họa bên cạnh)



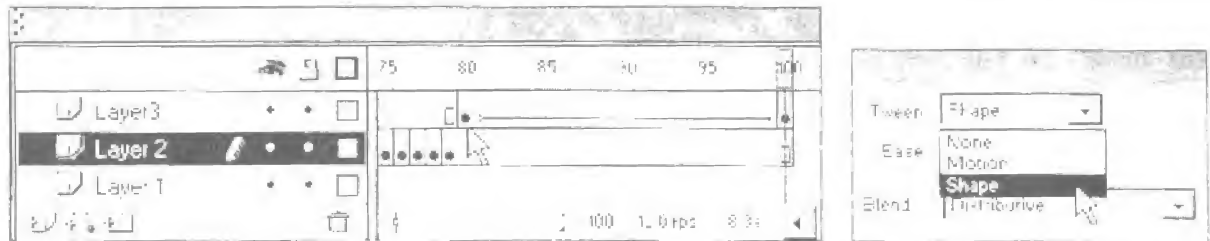
Sau khi hiệu chỉnh hình chữ nhật, hãy đảm bảo rằng frame đầu tiên của **Layer 3** đang được chọn, bạn nhấn **Ctrl + F3** để mở bảng Properties và chọn **Tween = Shape**.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 100 của **Layer 3** và nhấp chọn công cụ **Free Transform**. Sau đó nhấn tổ hợp phím **Alt + Shift** và nhấp kéo mẫu neo ở góc hình chữ nhật để thu nhỏ cả hai chiều của hình này sao cho chỉ còn là một chấm sáng (xem hình minh họa).

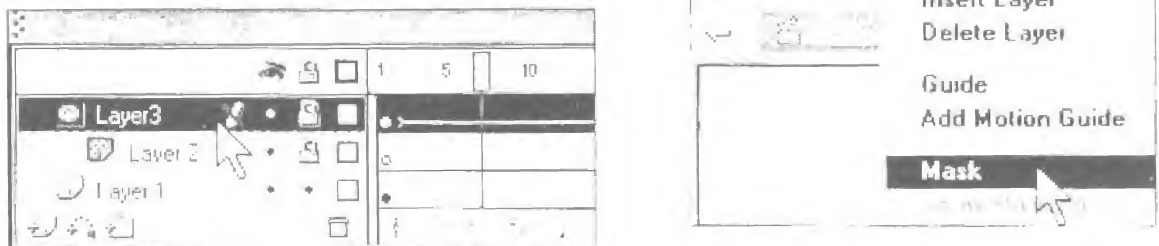


Sau khi thu nhỏ hình chữ nhật, bạn lần lượt nhấp chọn các frame 80, 100 và tiến hành chọn **Tween = Shape** trên bảng **Properties**.



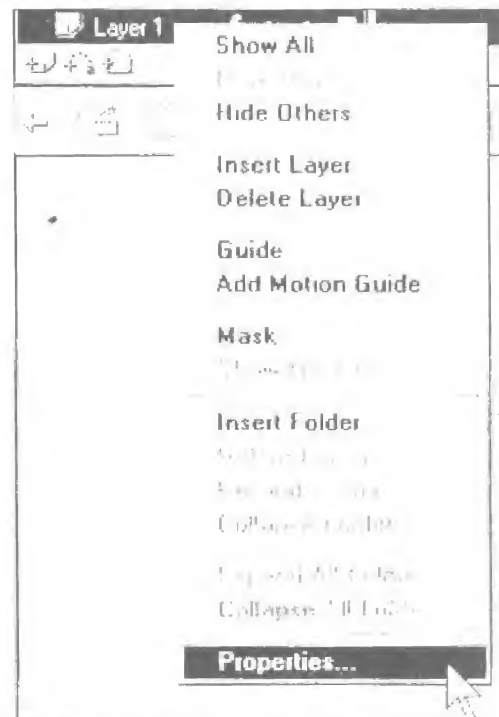
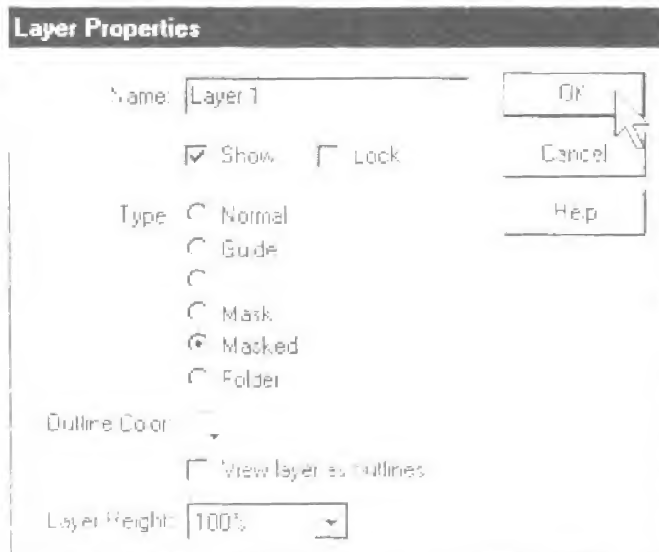
Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline bạn nhấp phải chuột trên **Layer 3** và chọn lệnh **Mask** từ menu.

Lúc này, trên bảng Timeline bạn nhận được kết quả như hình bên dưới.



Cuối cùng, bạn nhấp phải chuột trên **Layer 1**, sau đó chọn lệnh **Properties** từ menu.

Hộp thoại **Layer Properties** xuất hiện, bạn nhấp vào tùy chọn **Maked** và nhấp nút **OK**.



Hoàn tất công việc trên Symbol chu **Xara 3d**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

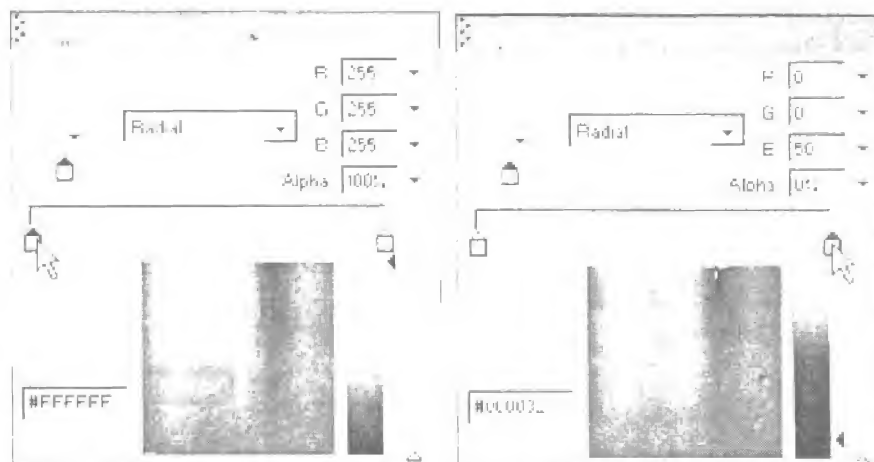
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **dom dom** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic** rồi nhấp nút **OK**.



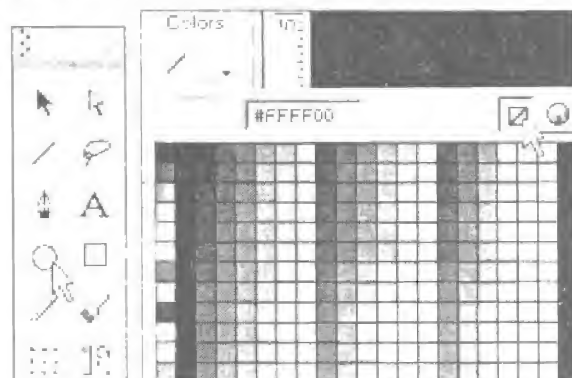


Màn hình làm việc của Symbol **dom dom** xuất hiện, bạn nhấp chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng màu **Color Mixer**

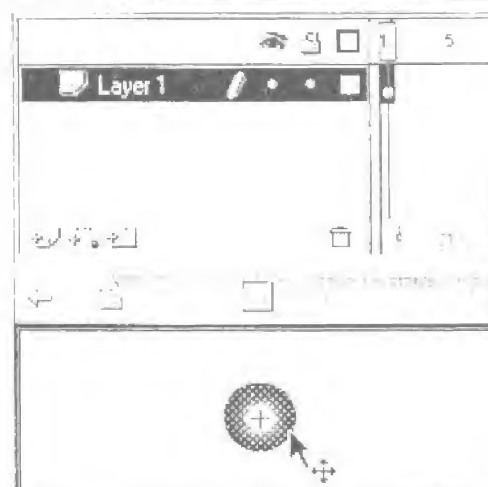
Trên bảng màu này, bạn nhấp chọn chế độ màu là **Radial**, sau đó thiết đặt một màu mới gồm 2 hộp trên thanh trượt màu: Hộp đầu tiên có thông số  $R=G=B=255$ , hộp thứ 2 có thông số  $R=0$ ,  $G=0$ ,  $B=50$  và **Alpha=0%**.



Sau khi thiết đặt xong màu tổ, bạn nhấp chọn công cụ **Oval** trên thanh công cụ, sau đó nhấp tắt màu viền.

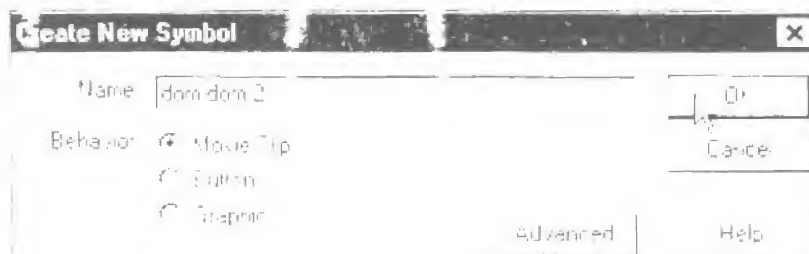


Tiếp tục, bạn dùng công cụ vừa chọn vẽ một vòng tròn nhỏ vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh.



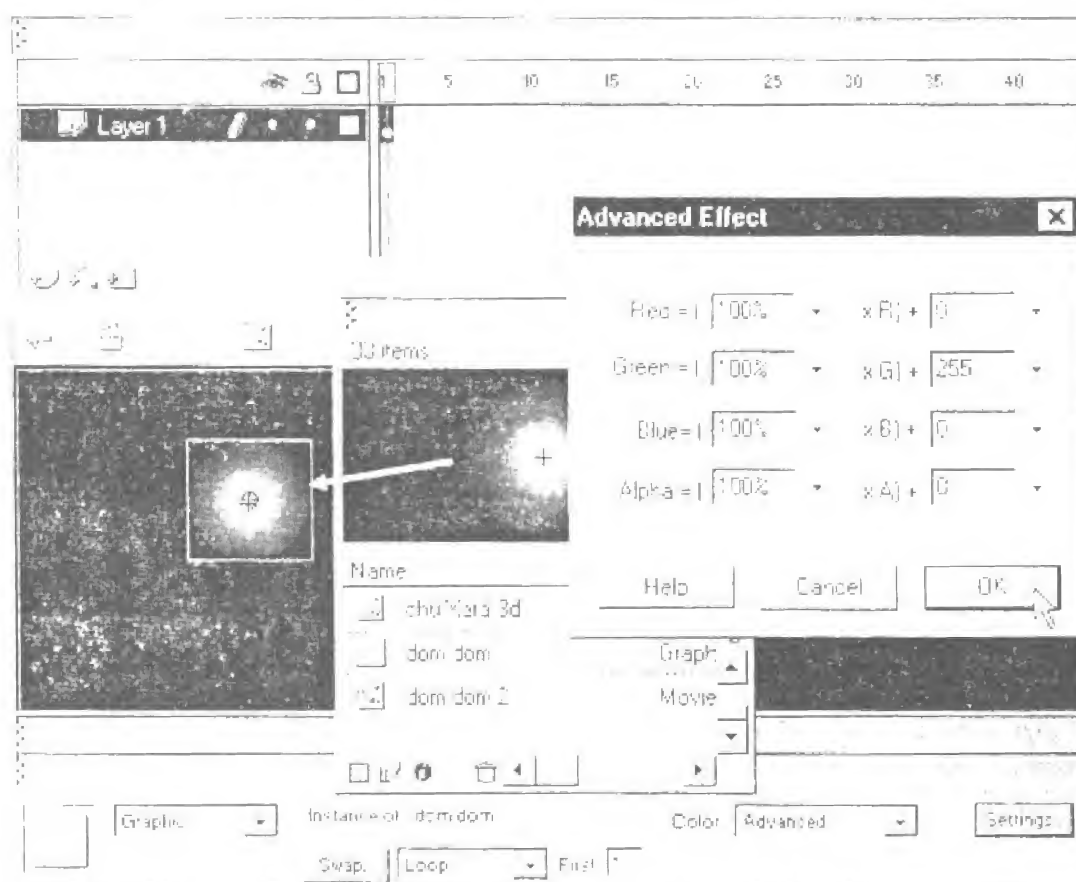
Hoàn tất công việc trên Symbol **dom dom**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **dom dom 2** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấn nút **OK**.



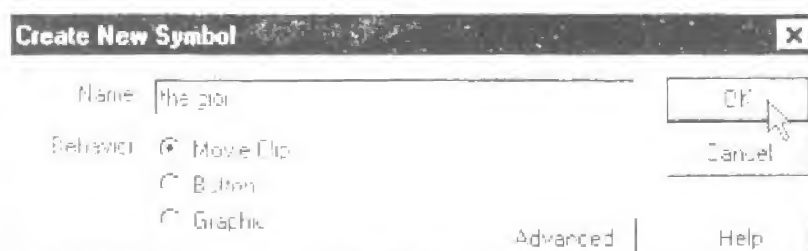
Một hình ảnh việc của Symbol **dom dom 2** xuất hiện. Bạn nhấn phím **F11** để mở bảng **Library**. Sau đó, nhấp kéo Symbol **dom dom** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn đối tượng vừa đưa vào vùng **Stage**. Trên bảng **Properties**, bạn nhấp chọn **Color = Advanced**. Hộp thoại **Advanced Effect**, bạn nhập các giá trị **Red=0**, **Green=255**, **Blue=0** và **Alpha=0** vào ô giá trị bên phải hộp thoại và nhấn nút **OK**.

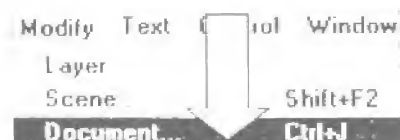


Hoàn tất công việc trên Symbol **dom dom 2**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

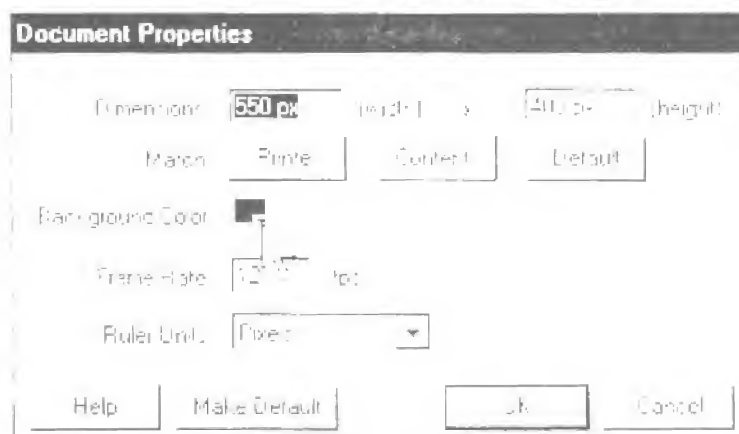
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **thế giới** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip**, nhấn nút **OK**.



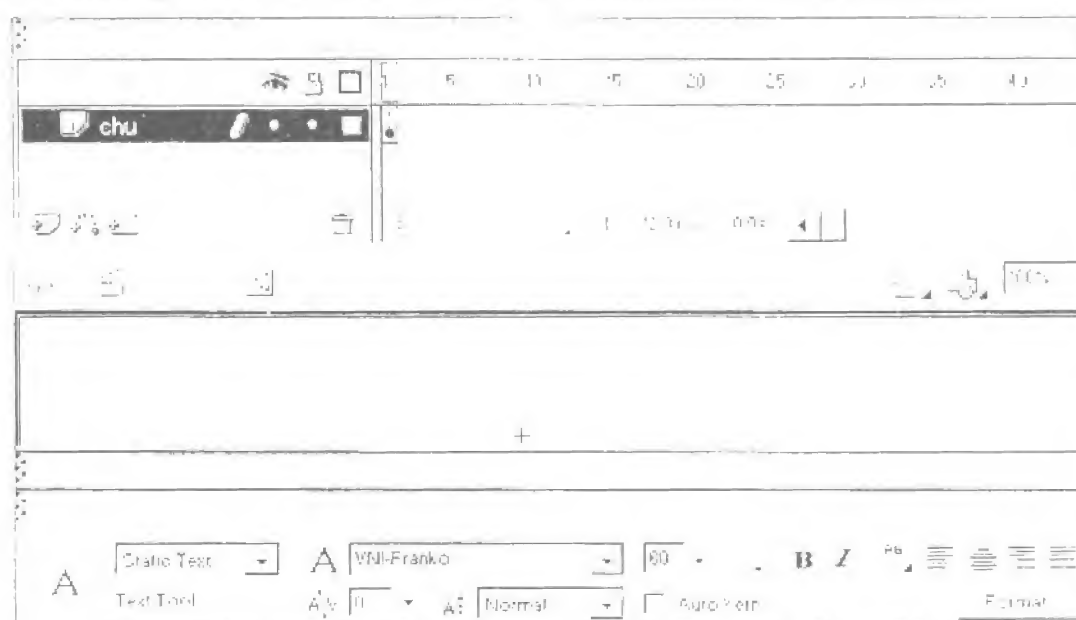
Màn hình làm việc của Symbol the giới xuất hiện, bạn nhấp chọn **Modify > Document** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J**



Hộp thoại **Document Properties** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn hãy thiết đặt màu nền là màu đen ở mục **Background Color** và nhấp nút **OK**.

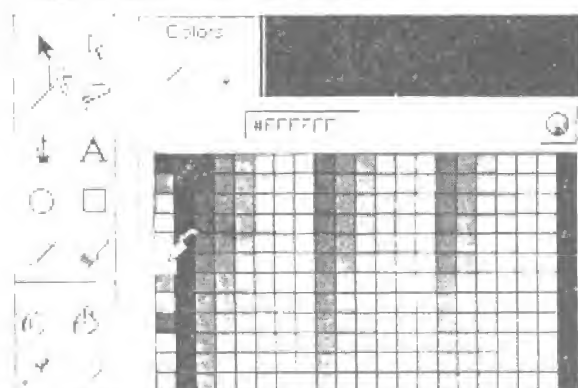


Trở lại màn hình làm việc của Symbol the giới, trên bảng Timelien bạn nhấp đúp chuột vào **Layer 1** và đổi tên layer này là **chu**. Trên thanh công cụ, nhấp chọn công cụ **Text**, sau đó nhấp vào vùng Stage và nhập đồng chữ **THE GIOI DO HOA** (không dấu). Trên bảng Properties, thiết đặt các thông số cho chữ như sau: font chữ là **VNI-Franko**, cỡ chữ là **60**, in đậm.

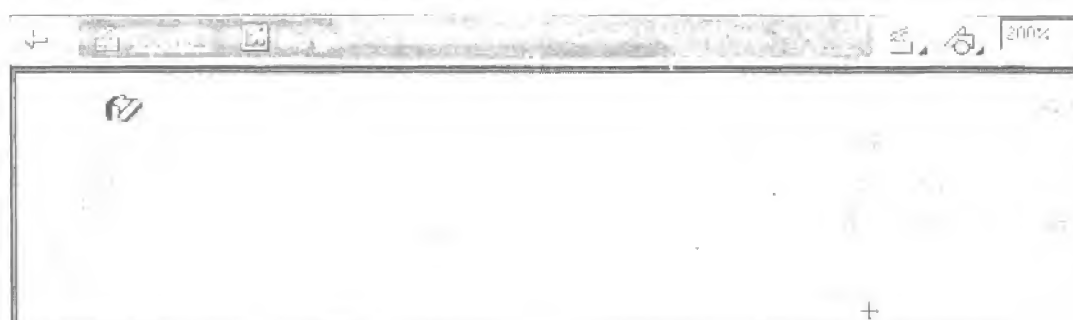


Sau khi hiệu chỉnh xong các thông số cần thiết trên chữ, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn đồng chữ này và thực hiện hai lần lệnh **Modify > Break Apart** (hoặc nhấn hai lần tổ hợp phím **Ctrl + B**) để phá vỡ đối tượng này.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn màu viền là màu trắng (**#FFFFFF**) từ bảng màu.



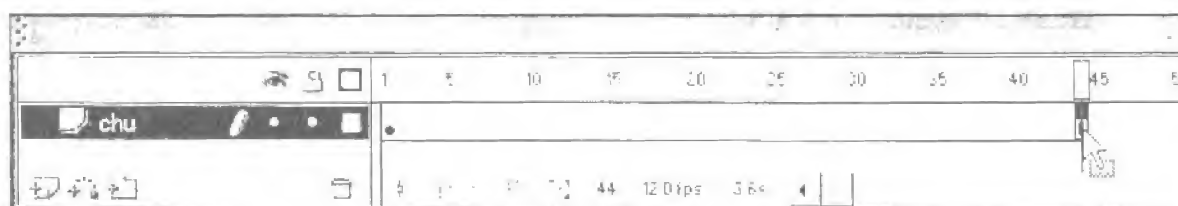
Sau khi chọn màu viền, bạn nhấp chọn công cụ **Ink Bottle** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào đường viền của chữ **T** để đổ màu viền trắng cho chữ này. Tiếp theo, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn vùng màu tô của chữ **T** và nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa nó đi.



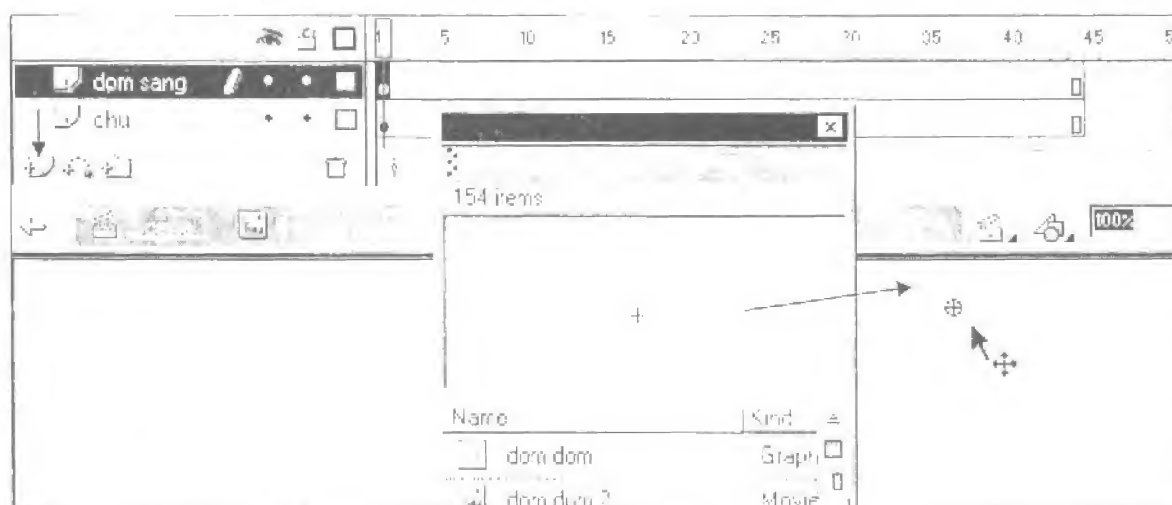
Tương tự như vậy, bạn thực hiện các thao tác đổ màu viền – xóa màu tô cho tất cả các ký tự còn lại. Kết quả sau khi thực hiện hoàn tất giống như hình minh họa dưới đây



Hoàn tất công việc trên chữ, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame 45 của layer **chu**, sau đó nhấn phím **F5** để chèn thêm frame.

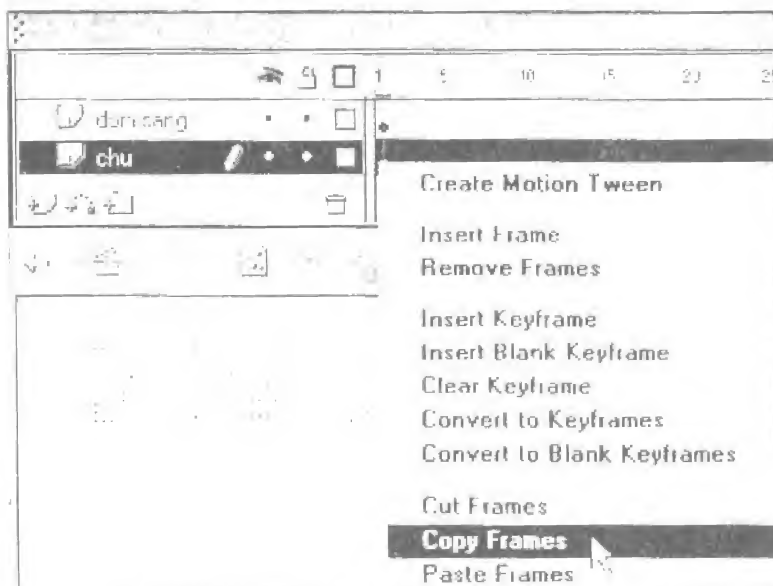


Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới và đổi tên layer này là **dom sang**

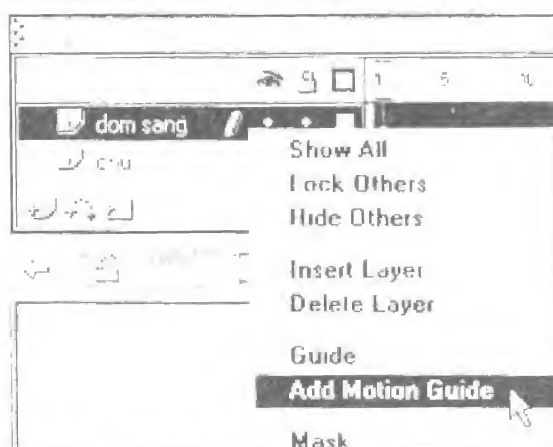


Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **dom sang**, sau đó kéo Symbol **dom sang 2** vào vùng Stage và đặt nó vào vị trí như hình trên.

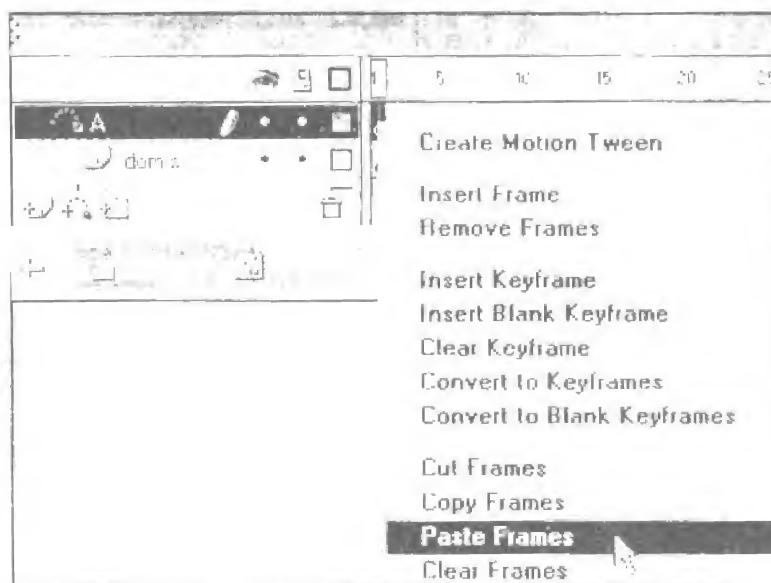
Hoàn tất công việc trên layer **dom sang**, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn layer **chu**, sau đó nhấp phải lên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames** từ menu.



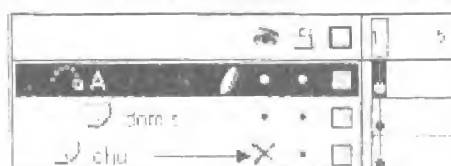
Sau khi chọn lệnh **Copy Frames**, bạn nhấp phải chuột trên layer **dom sang** và chọn lệnh **Add Motion Guide** từ menu.



Sau khi chọn lệnh **Add Motion Guide**, trên bảng Timeline xuất hiện một layer đường dẫn, bạn hãy đổi tên cho layer này là **A**.

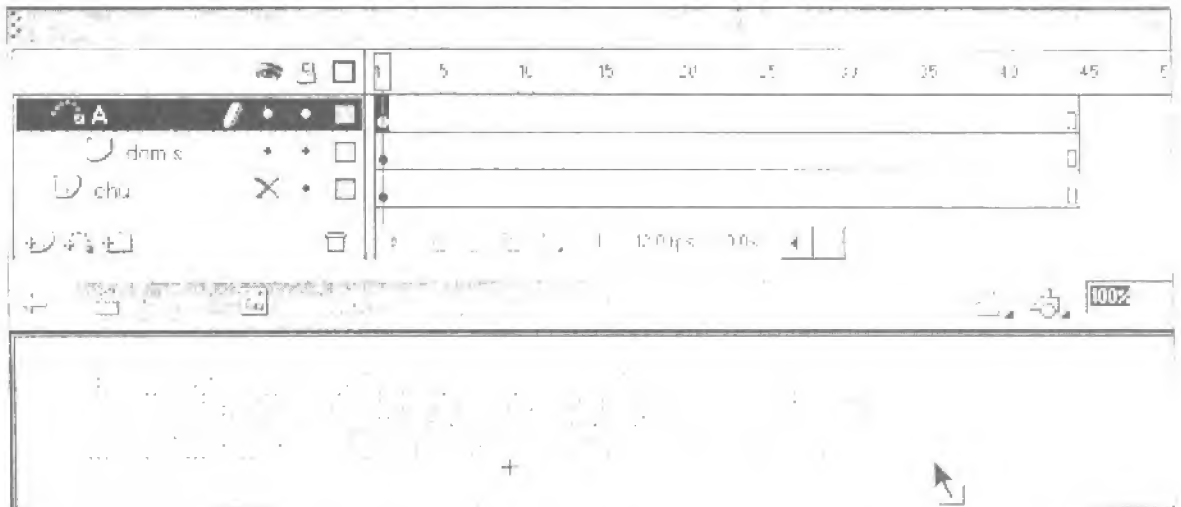


Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **A** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.



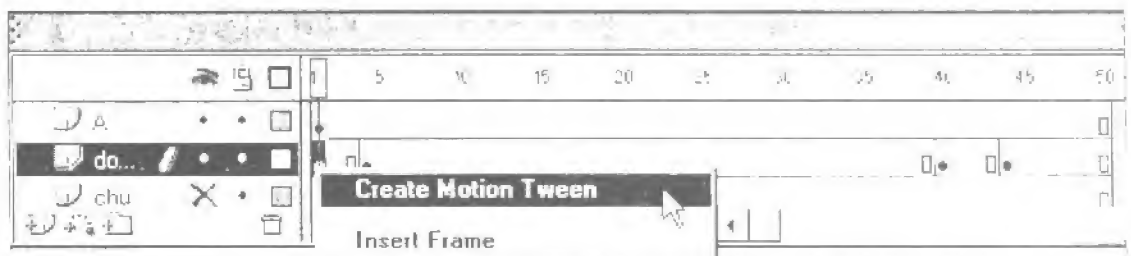
Sau khi thực hiện lệnh dán frame, bạn hãy tạm thời tắt con mắt hiển thị của layer **chu** đi.

Bây giờ, trên bảng Timeline hãy chọn frame đầu tiên của layer hướng dẫn A. Khi đó, bạn dễ dàng nhìn thấy các ký tự trong vùng Stage đã được chọn. Bạn hãy nhấn giữ phím **Shift** trên bàn phím và nhấp vào chữ **A** để tiến hành bỏ chọn cho chữ này. Sau đó, bạn nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa đi các ký tự được chọn.

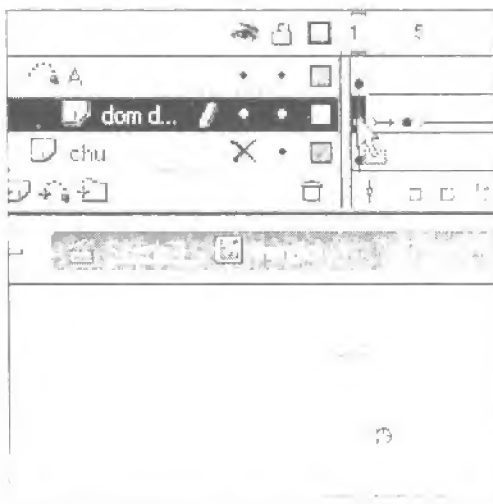


**Ghi chú :** Sau khi thực hiện lệnh **Delete**, trên layer **A** chỉ còn lại ký tự **A** mà thôi.

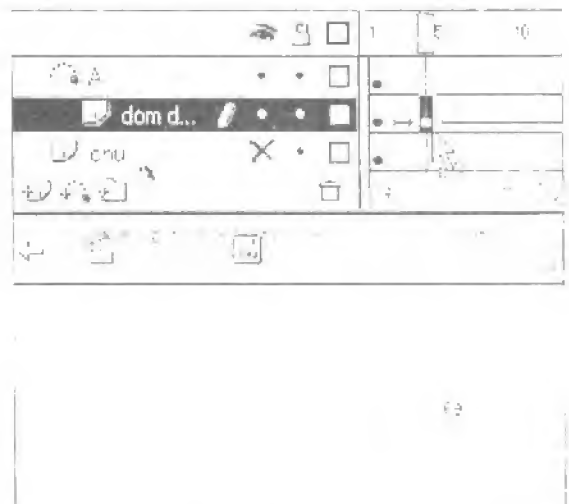
Trở lại layer **dom dom** (đổi tên layer **dom** sang thành **dom dom**), bạn lần lượt nhấp chọn frame 4, 40, 44 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Sau đó nhấp phải chuột trên các keyframe 1, 4, 40 và chọn lệnh **Create Motion Tween**.



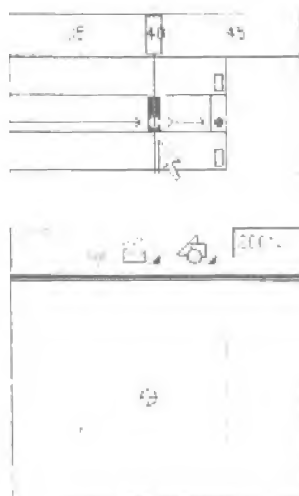
Sau khi chọn lệnh **Create Motion Tween** trên các keyframe cần thiết, bạn lần lượt nhấp chọn các keyframe 1, 4, 40, 44 và hiệu chỉnh vị trí của đốm sáng như hình minh họa bên dưới



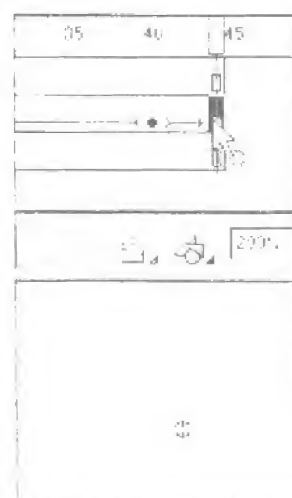
Vị trí đốm sáng tại keyframe 1



Vị trí đốm sáng tại keyframe 4

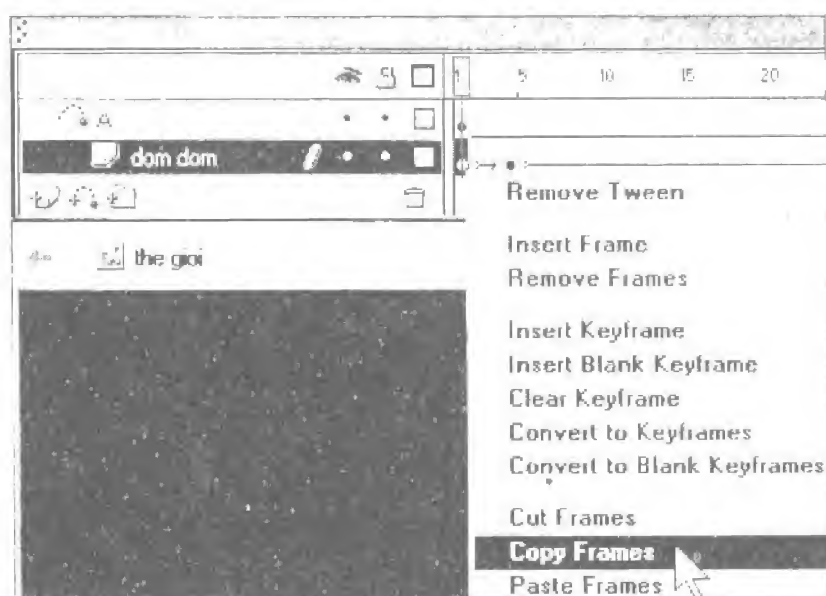


Vị trí đèn sáng tại keyframe 40



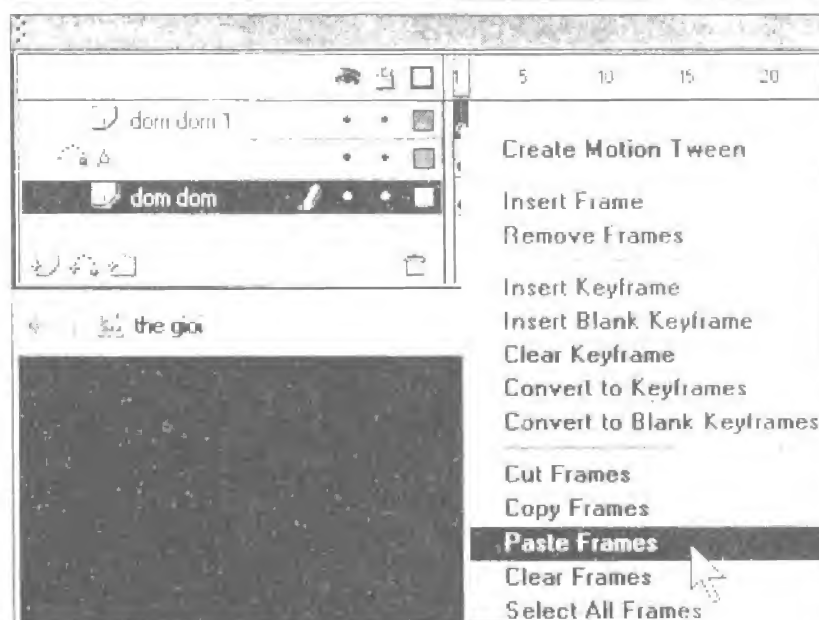
Vị trí đèn sáng tại keyframe 44

Sau khi định vị đèn sáng quanh chữ **A**, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn layer **dom dom**, sau đó nhấp phải chuột lên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames**.



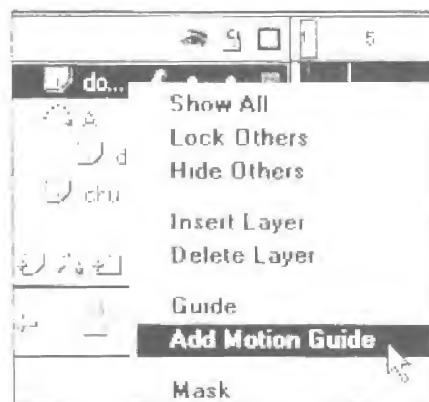
Thực hiện lệnh sao chép frame, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn layer **A** và nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn vào một layer mới (trên layer A). Sau đó, bạn đổi tên layer này là **dom dom 1**.

Đổi tên layer xong, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer này và chọn lệnh **Paste Frames**.



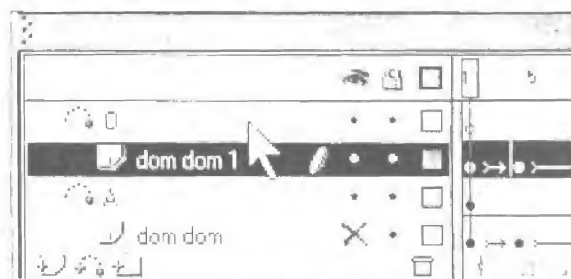


Sau khi thực hiện lệnh dán frame, trên bảng Timeline bạn nhấp phải chuột trên layer **dom dom 1** và chọn lệnh **Add Motion Guide** từ menu để chèn một layer đường dẫn cho layer **dom dom 1**.

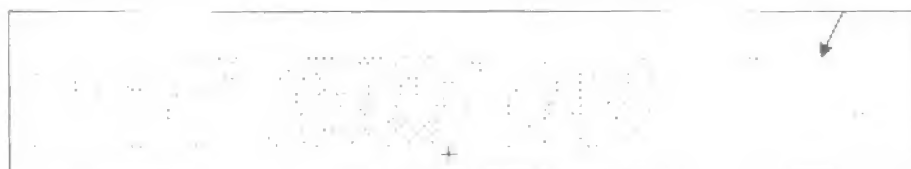


Tiếp theo, bạn đổi tên cho layer đường dẫn này là **O** và tạm thời tắt con mắt hiển thị trên layer **dom dom** và layer **A**.

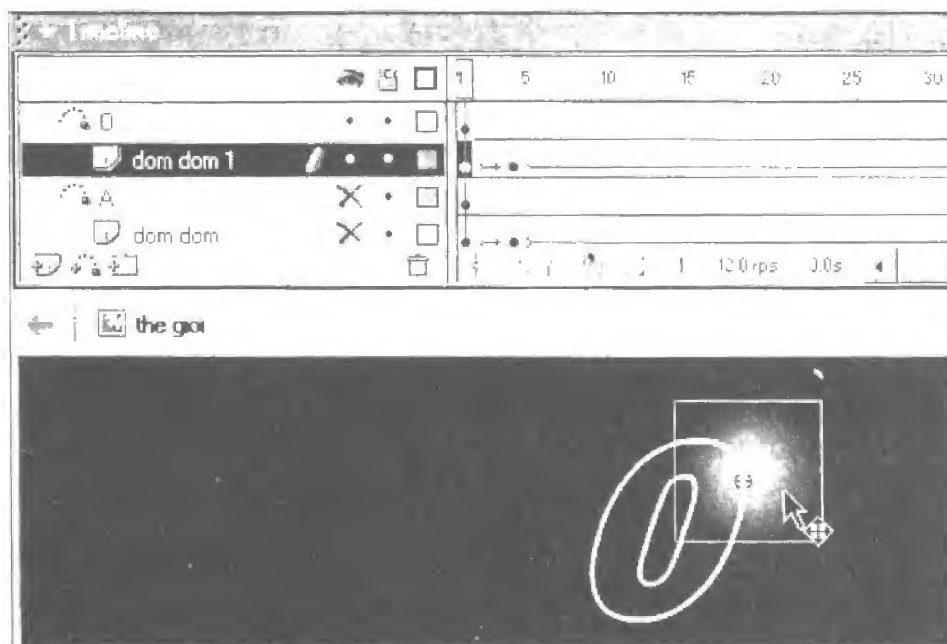
Bây giờ, bạn hãy nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của layer **chu**, sau đó chọn lệnh **Copy Frames** từ menu.



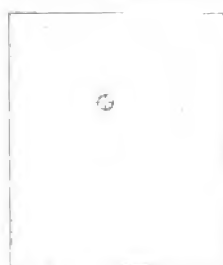
Trở lại layer **O**, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của layer này và chọn lệnh **Paste Frame** từ menu. Chữ **THE GIO ĐO HOA** được dán vào vùng Stage. Bạn nhấp chọn tất cả các ký tự trừ ký tự **O** đầu tiên (tính từ phải sang trái) và nhấn phím **Delete** để xóa các ký tự được chọn.



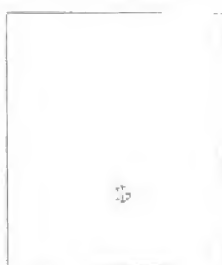
Bây giờ, trên bảng Timeline hãy đảm bảo rằng chỉ có layer **O** và layer **dom dom 1** được bật mắt hiển thị. Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **dom dom 1**, sau đó nhấp kéo điểm sáng trong vùng Stage đặt lên đường viền ngoài của chữ **O** như hình minh họa dưới đây.



Tương tự, bạn định vị điểm sáng cho các keyframe 4, 40, 44



Vị trí điểm sáng tại keyframe 4

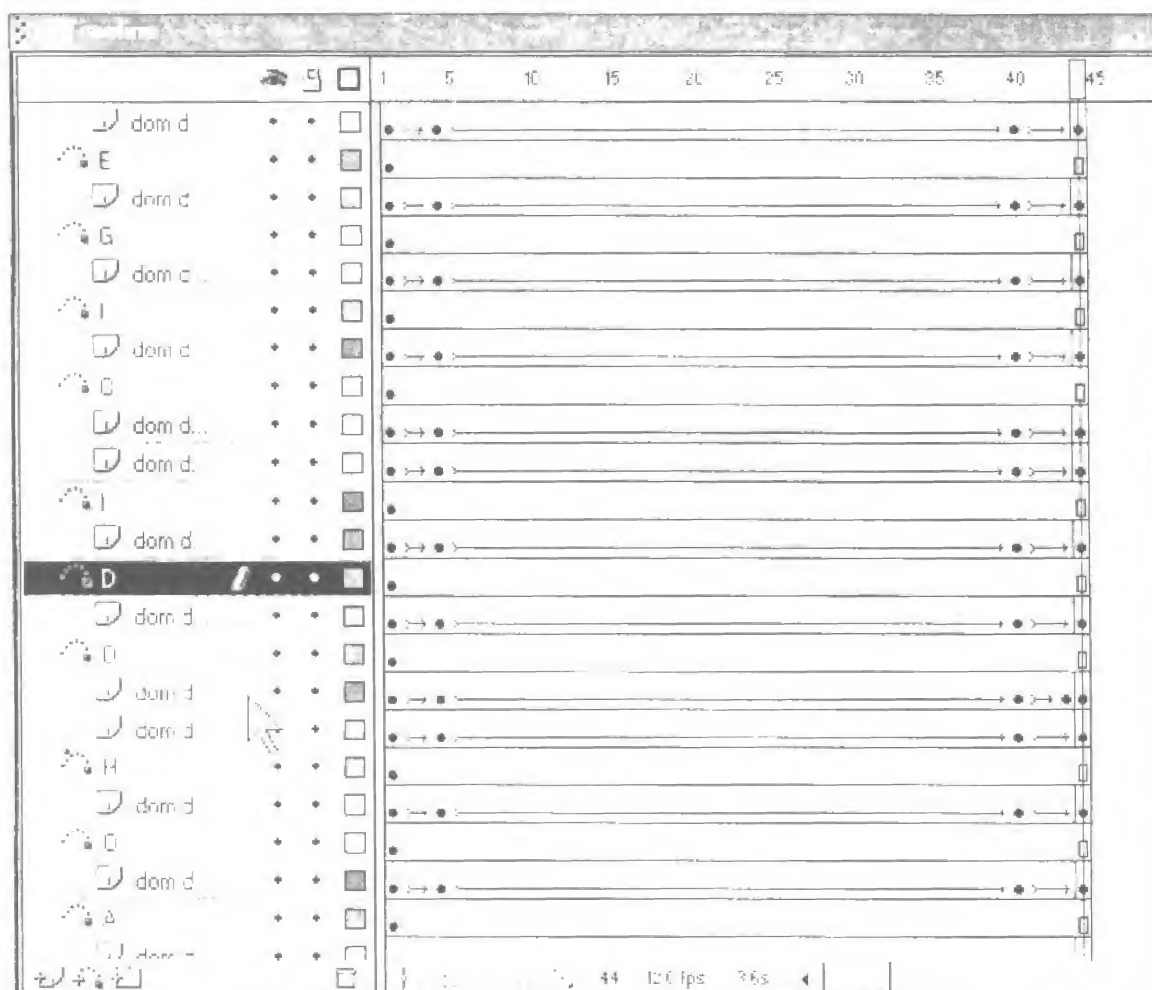


Vị trí điểm sáng tại keyframe 40



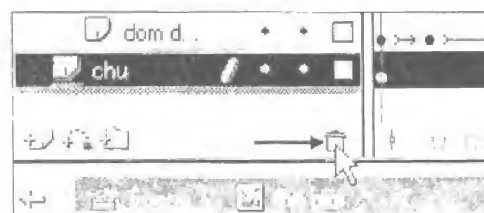
Vị trí điểm sáng tại keyframe 44

Tương tự cách thực hiện trên, bạn hãy tạo các layer **dom sang** 2, 3...n, sau đó tuần tự cho các ký tự còn lại của chữ THE GIOI DO HOA làm các layer đường dẫn.



**Ghi chú :** Ở đây layer đường dẫn là các đường viền của từng ký tự. Riêng ký tự O có hai đường viền trong và ngoài. Vì vậy bạn có thể tạo hai layer **dom dom** bên dưới mỗi layer O.

Hoàn tất công việc trên cho tất các ký tự T, H, E, G, I, O, I, D, O, H còn lại, bạn nhấp chọn layer chữ và nhấp vào biểu tượng **Delete Layer** để xóa layer này đi.



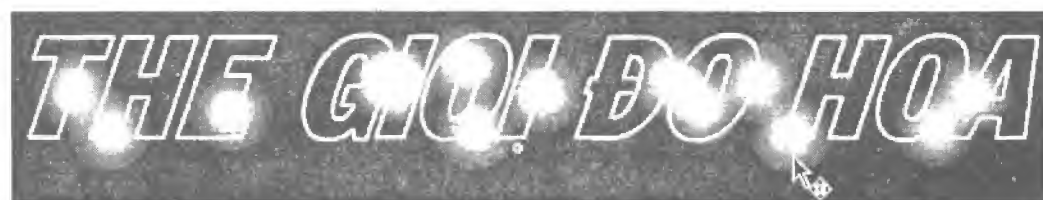
Cách bố trí các chấm sáng theo các layer đường dẫn tùy thuộc vào cấp mắt thẩm mỹ của bạn. Dưới đây là một cách bố trí chấm sáng tại các keyframe quan trọng.



Vị trí chấm sáng tại keyframe 1 trên toàn bộ bảng Timeline



Vị trí chấm sáng tại keyframe 4 trên toàn bộ bảng Timeline

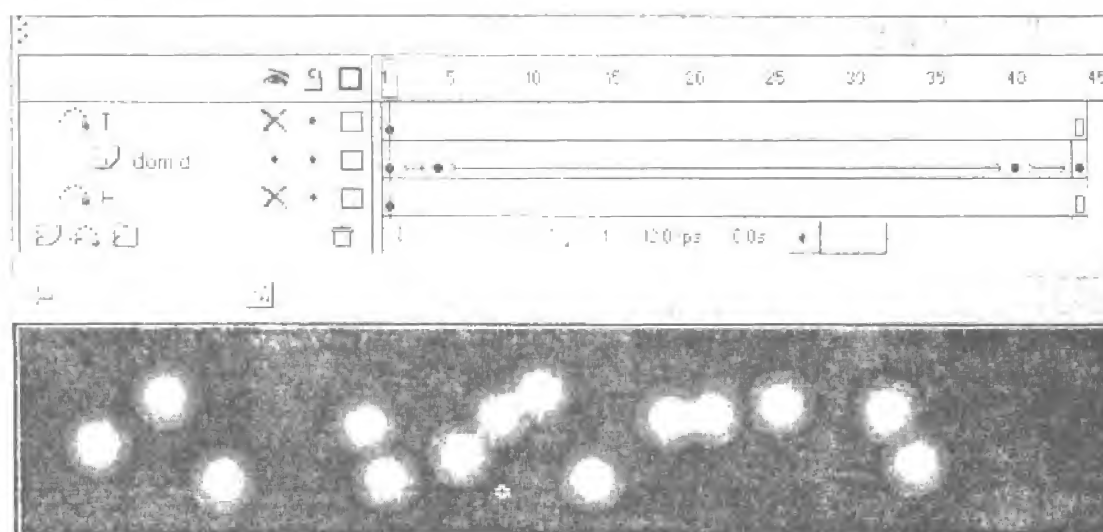


Vị trí chấm sáng tại keyframe 40 trên toàn bộ bảng Timeline

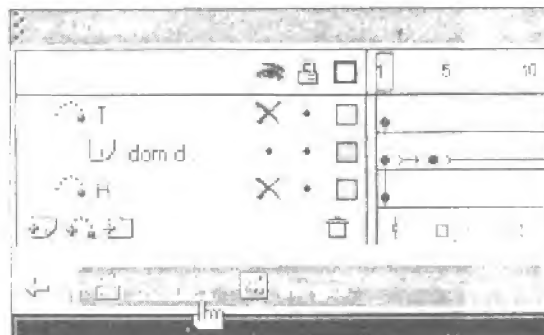
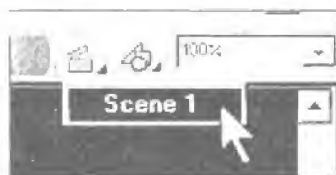


Vị trí chấm sáng tại keyframe 44 trên toàn bộ bảng Timeline

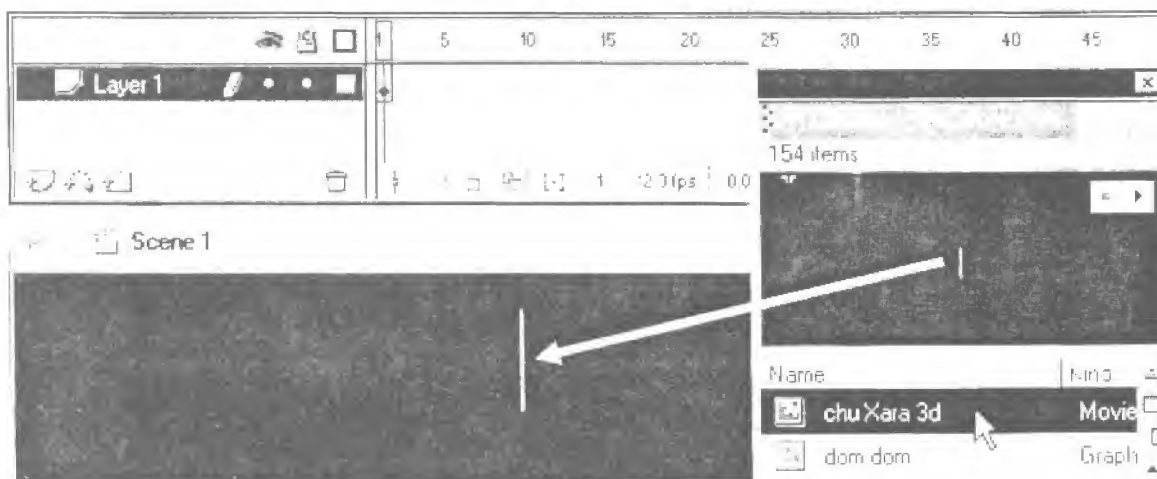
Thao tác cuối cùng trên Symbol này là tắt tất cả các con mắt hiển thị trên các layer hướng dẫn: Layer A, O, H, L...



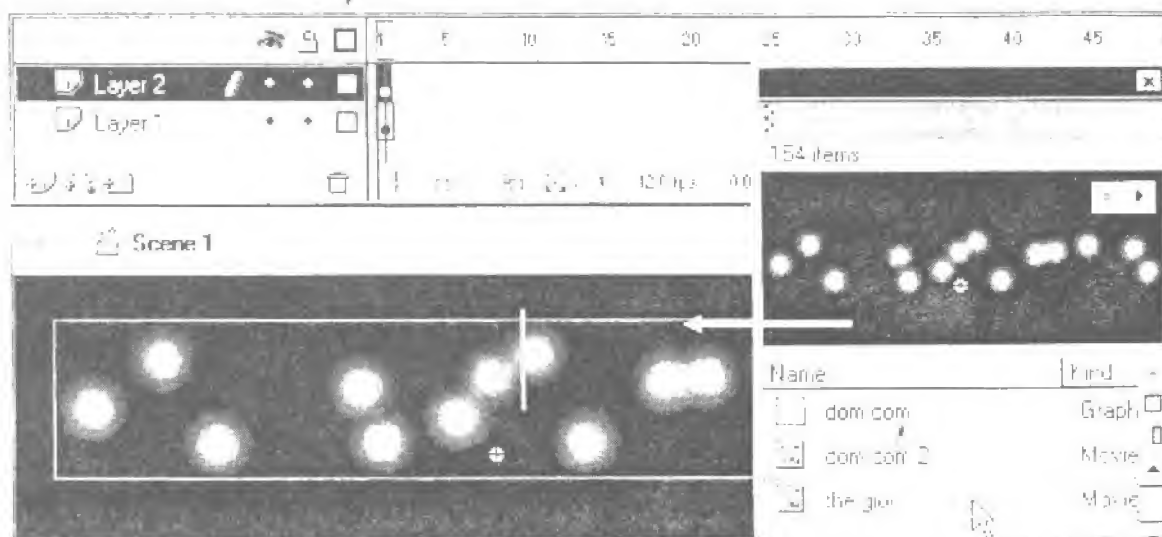
Hoàn tất công việc trên layer Symbol the giới, bạn nhấp vào chữ **Scene 1** bên trái chữ the giới hoặc từ biểu tượng **Edit Scene** để trở về màn hình chính



Trở về màn hình làm việc **Scene 1**, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1** và nhấp kéo Symbol chu Xara 3d từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa dưới đây.



Sau khi định vị cho đối tượng vừa đưa vào vùng Stage, trên bảng Timeline bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới. **Layer 2** xuất hiện. Bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 2**, sau đó nhấp kéo Symbol the giới từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt nó vào vị trí như hình minh họa.



Cuối cùng, bạn hãy chọn **Control > Test Movie** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt.





Bạn hãy ứng dụng bài tập này để làm tiêu đề cho trang Web. Ngoài ra, bạn có thể kết hợp với bài "TAO HIỆU ỨNG PHÁO BÔNG" - làm nền trang Web và bài "TẠO CHUYỂN ĐỘNG CHO CÂY VIẾT" - làm phần nội dung chính của trang Web - để tạo thành một trang Web chuyển động hoàn chỉnh với nhiều hiệu ứng thật sinh động và đẹp mắt.

Chúc bạn thành công!

# GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC 2

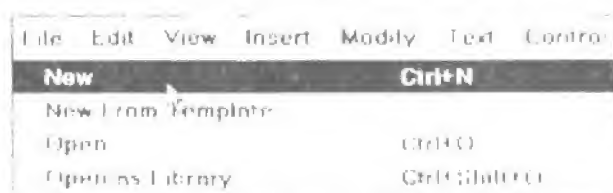
Như bạn đã biết, Macromedia Flash là một chương trình đồ họa dùng để tạo các ảnh chuyển động một cách tuyệt vời. Hơn thế nữa, Flash còn cung cấp cho bạn các Script để tạo các chuyển động cho hình ảnh, tính toán các con số, liên kết dữ liệu, v.v...

Trong bài tập này, chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn cách viết một đoạn chương trình để giải quyết một bài toán cơ bản : GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI. Đối với các bạn đã từng làm quen với ngôn ngữ lập trình thì chắc hẳn đã làm quen với bài tập này qua các ngôn ngữ như C, C++, Pascal hoặc Visual Basic... Tuy nhiên, khi sử dụng những ngôn ngữ này bạn chỉ đơn thuần giải quyết được yêu cầu của bài toán mà không có được một giao diện đẹp mắt cho người dùng.

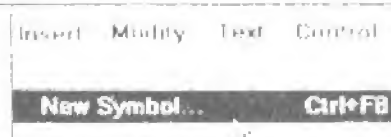
Bạn hãy thực hiện bài tập : GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC HAI bằng Flash MX để có được kết quả đúng của bài toán trên một giao diện thật đẹp mắt. Các bước tiến hành như sau:



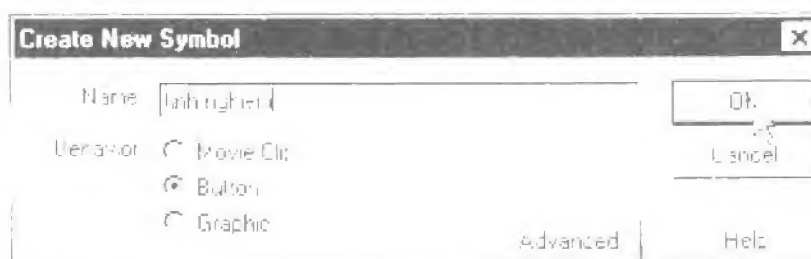
Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở một file Flash mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím.



Màn hình làm việc của Flash MX xuất hiện, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**

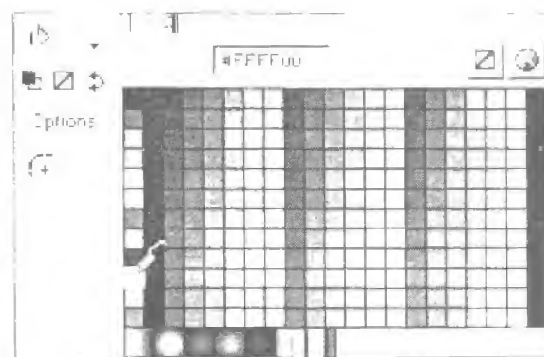
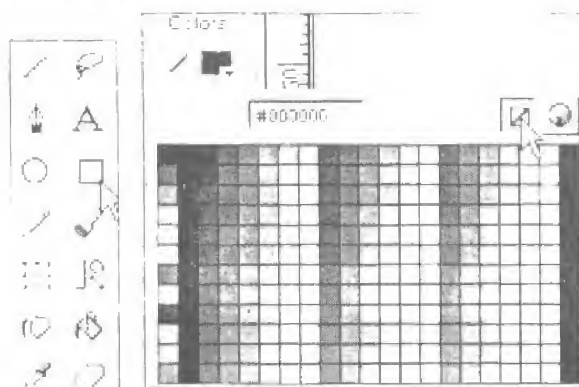
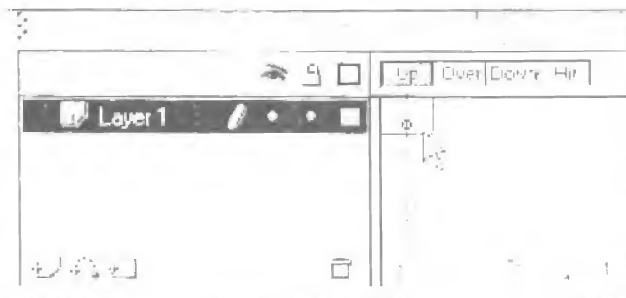


Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **thử nghiệm** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Button** và nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol tính nghiệm xuất hiện với bốn frame **Up**, **Over**, **Down** và **Hit**.

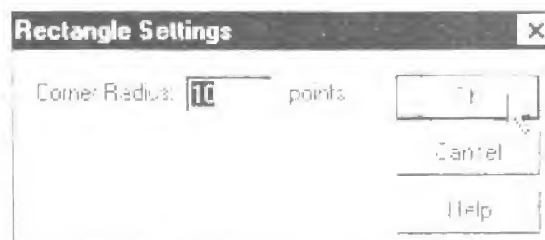
Trên thanh công cụ bạn chọn công cụ **Rectangle**, nhấp vào ô màu viền và tắt nó đi, sau đó nhấp vào ô màu tô và chọn màu vàng (**#FFFF00**) từ bảng màu.



Sau khi thiết đặt xong màu tô, bạn vào biểu tượng **Round Rectangle Radius** trên thanh công cụ bổ sung.

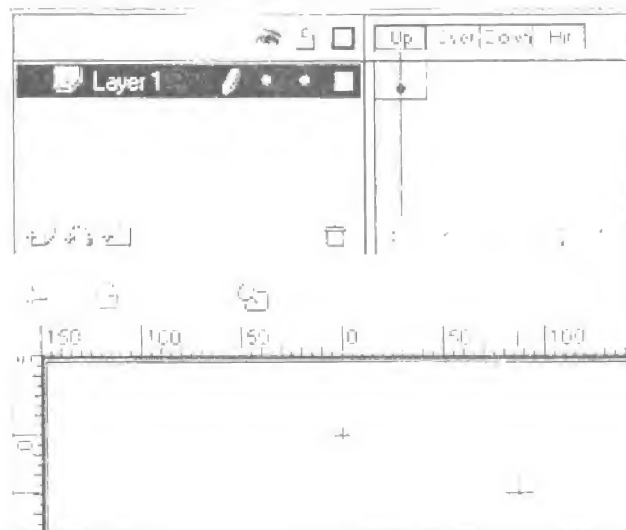


Hộp thoại **Rectangle Settings** xuất hiện. Bạn nhập **10** vào mục **Corner Radius** và nhấp vào nút **OK**.



Sau khi nhấp nút **OK**, trong vùng Stage bạn dùng công cụ **Rectangle** để vẽ một hình chữ nhật bo góc như hình minh họa bên cạnh.

Khi đó, bạn thấy xuất hiện một dấu tròn đen ở frame **Up**.

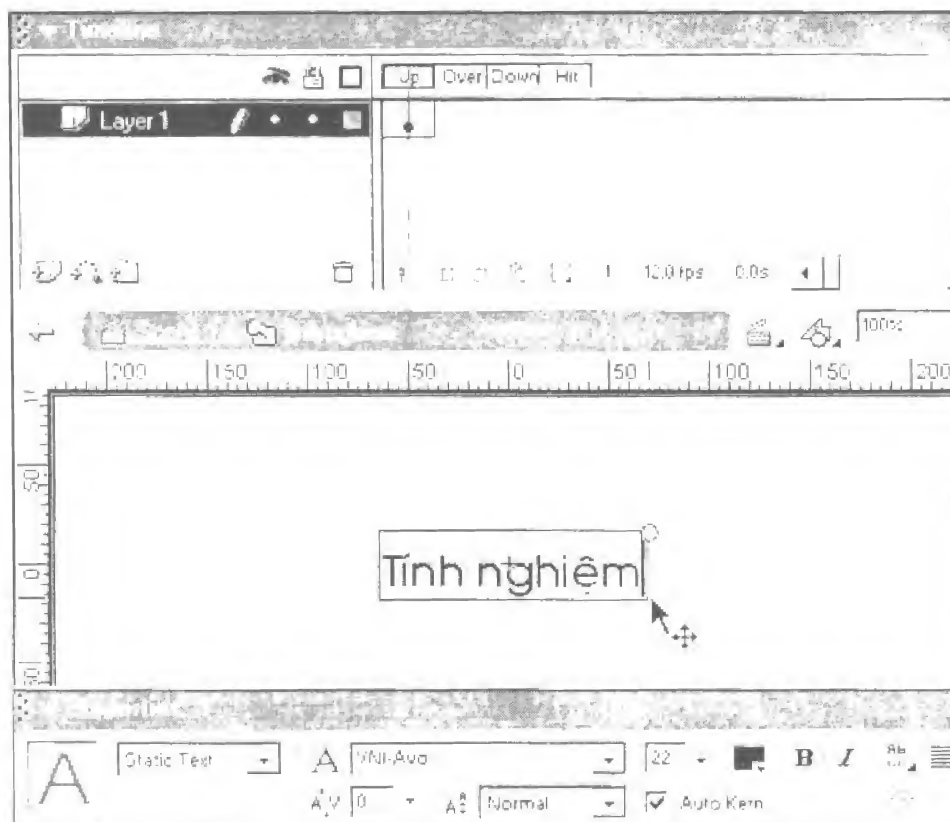


Sau khi vẽ hình chữ nhật bo góc, bạn nhấp chọn công cụ **Text**.



Tiếp theo, bạn dùng công cụ **Text** nhấp vào vùng Stage (trên hình chữ nhật) và nhập vào dòng chữ **Tính nghiệm** (Xem hình minh họa ở trang sau).





Sau khi nhập chữ, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, sau đó nhấp chọn chữ này và hiệu chỉnh các thông số trên bảng **Properties** (nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F3** để mở bảng này) như sau: font chữ **VNI-Avo**, cỡ chữ là **22**, màu chữ là **màu đen**.

Sau khi hiệu chỉnh các thông số cần thiết trên chữ, bạn dùng công cụ **Arrow** vẽ một vùng chọn hình chữ nhật bao quanh hai đối tượng để chọn chúng (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + A**).



Sau khi chọn, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Alt + 2**, sau đó nhấn **Ctrl + Alt + 5** để tiến hành canh giữa cho hai đối tượng này theo chiều dọc và chiều ngang.

### Ghi chú

Phím tắt **Ctrl + Alt + 2** thay cho lệnh **Modify > Align > Center Vertical**.

Phím tắt **Ctrl + Alt + 5** thay cho lệnh **Modify > Align > Center Horizontal**.

<b>Align</b>		<b>Left</b>	Ctrl+Alt+1
<b>Frames</b>		<b>Center Vertical</b>	<b>Ctrl+Alt+2</b>
		<b>Right</b>	Ctrl+Alt+3
<b>Group</b>	Ctrl+G	<b>Top</b>	Ctrl+Alt+4
<b>Ungroup</b>	Ctrl+Shift+G	<b>Center Horizontal</b>	Ctrl+Alt+5
<b>Break Apart</b>	Ctrl+B	<b>Bottom</b>	Ctrl+Alt+6

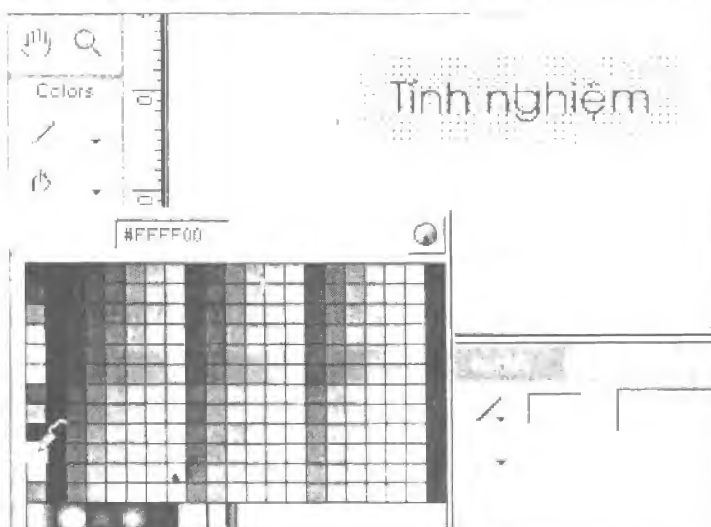
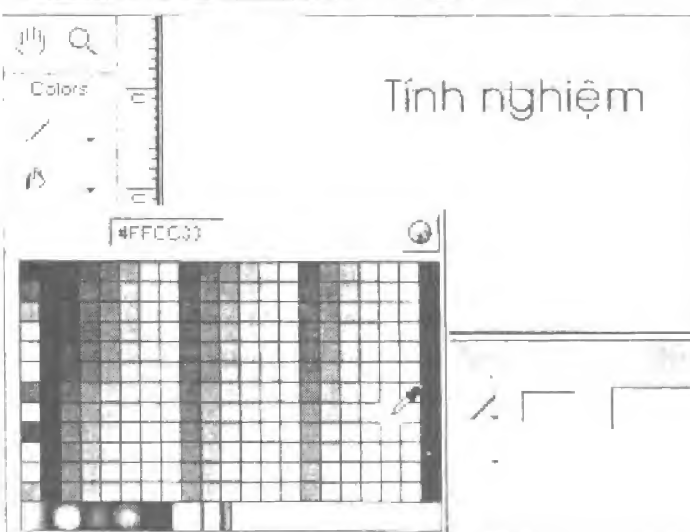
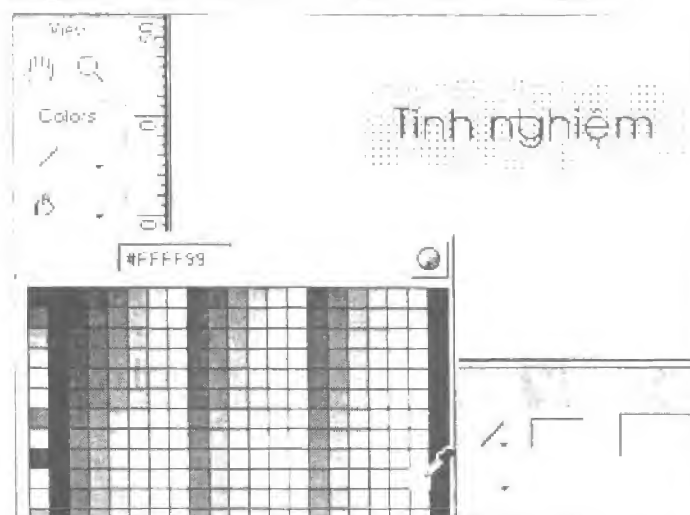
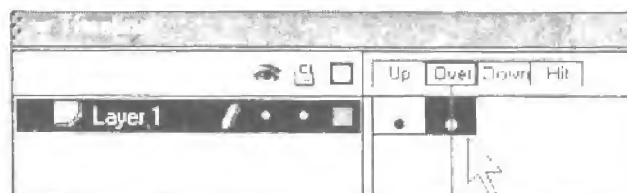
Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn frame **Over** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe.

Sau khi chèn keyframe, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hình chữ nhật bo góc, sau đó đổi màu tô hiện tại của hình này thành màu vàng nhạt (**#FFFF99**) bằng cách nhấp vào ô màu tô và chọn màu từ bảng.

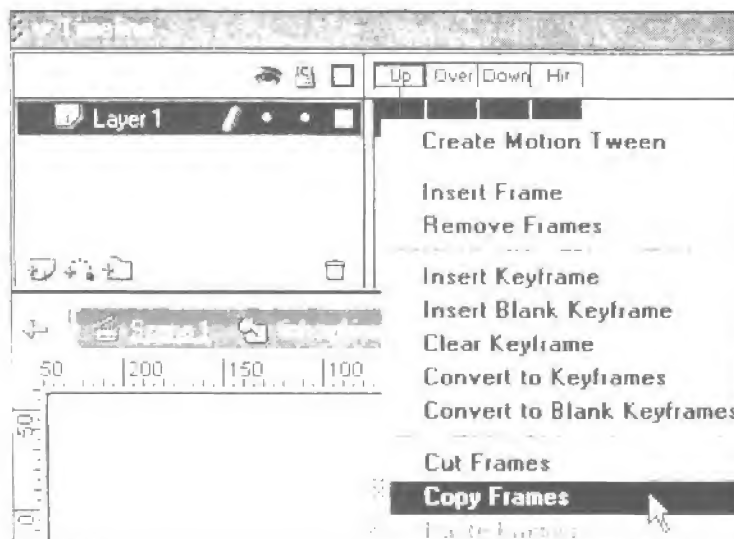
Tương tự như trên, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn frame **Down** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe.

Sau khi chèn keyframe bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hình chữ nhật bo góc, sau đó đổi màu tô hiện tại của hình này thành màu cam nhạt (**#FFCC33**) bằng cách nhấp vào ô màu tô và chọn màu từ bảng.

Tiếp theo, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe, sau đó dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hình chữ nhật bo góc và đổi màu tô hiện tại của hình này thành màu vàng chuẩn ban đầu (**#FFFF00**) bằng cách nhấp vào ô màu tô và chọn màu từ bảng.



Bây giờ, trên bảng Timeline bạn hãy nhấp chọn tất cả các frame của **Layer 1**, sau đó nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames** từ menu

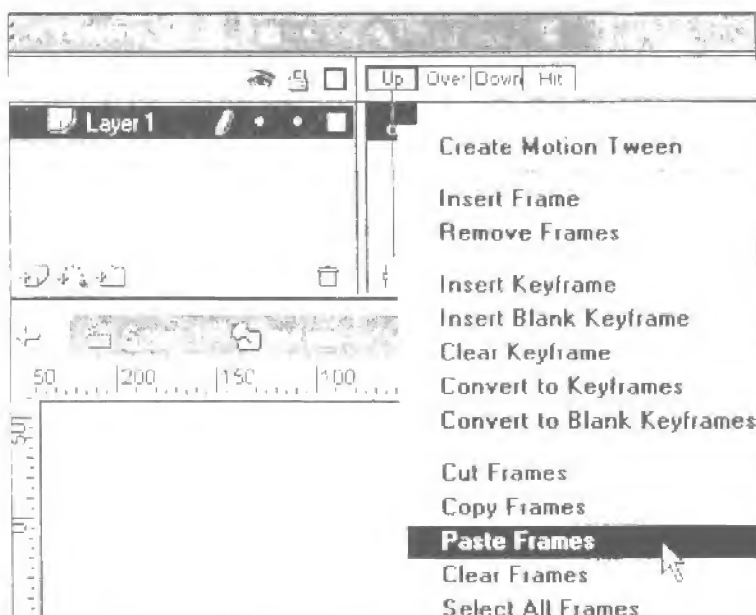


Hoàn tất công việc trên Symbol **tính nghiệm**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nút xóa** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Button** và nhấp nút **OK**.

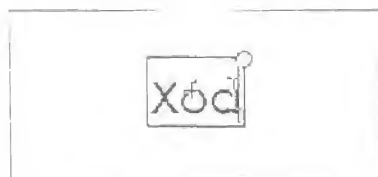


Màn hình làm việc của Symbol **nút xóa** xuất hiện. Trên thanh Timeline bạn nhấp phải chuột trên frame **Up** của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.



Sau khi thực hiện lệnh dán frame, trên thanh Timeline bạn nhận được kết quả như hình bên dưới. Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn frame **Up**, sau đó nhấp chọn công cụ **Text** trên thanh công cụ và nhập đúng vào chữ **Tính nghiệm** xóa nó đi và thay bằng chữ **Xóa**

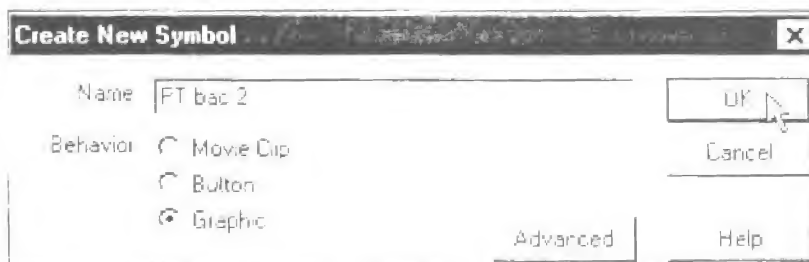




Bạn hãy thực hiện tương tự như vậy trên các frame **Over**, **Down**. **Hit** để đổi chữ **Thử nghiệm** thành chữ **Xóa**.

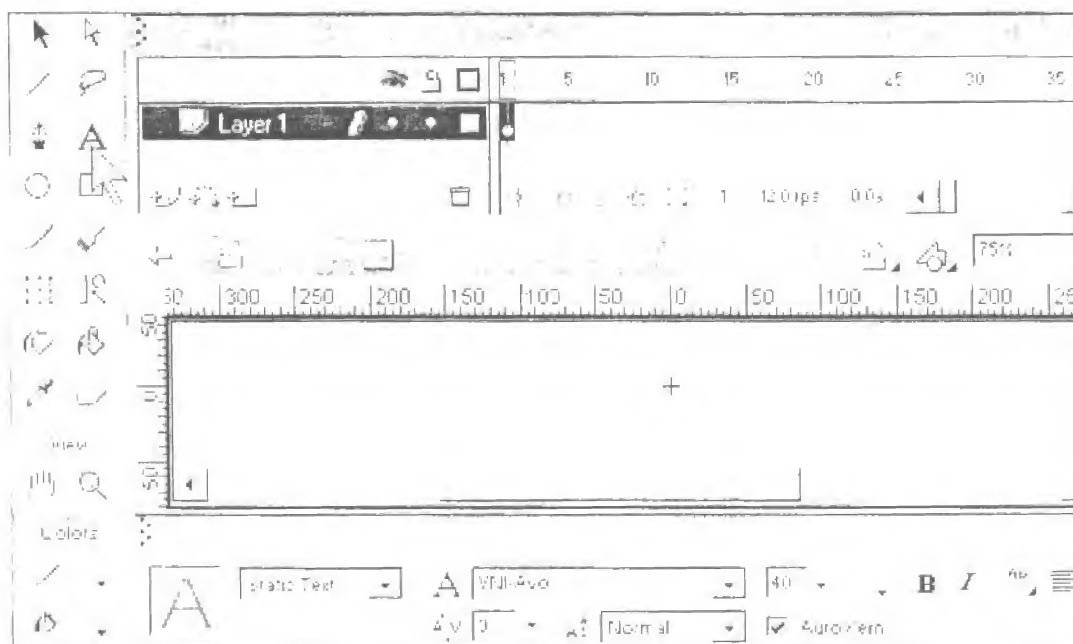
Hoàn tất công việc trên Symbol **nut xoa**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **PT bac 2** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic** và nhấp nút **OK**.



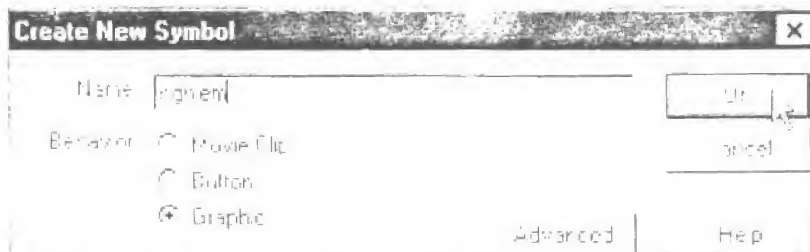
Màn hình làm việc của Symbol **PT bac 2** xuất hiện. Bạn nhấp chọn công cụ **Text**, sau đó nhấp vào vùng Stage và nhập vào dòng chữ **Nghiệm phương trình bậc hai**.

Sau khi nhập chữ, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**, sau đó nhấp chọn chữ vừa nhập và thiết đặt các thông số trên bảng **Properties** như sau: font chữ là **VNI-Avo**, cỡ chữ **40**, in đậm, màu chữ là màu xanh **Green**.



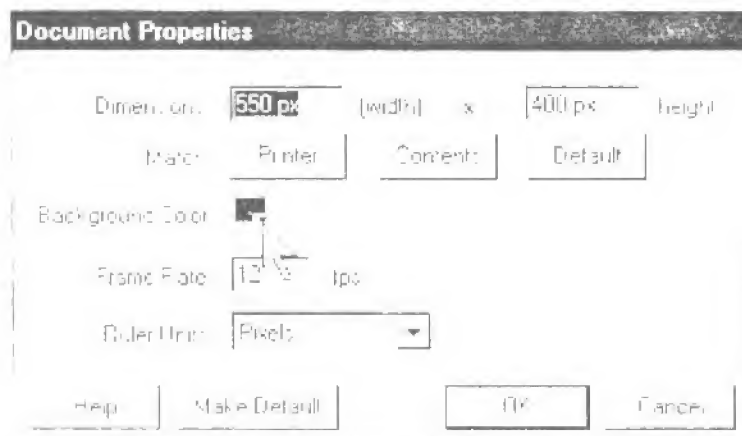
Hoàn tất công việc trên Symbol **PT bac 2**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **ngheem** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Graphic** và nhấp nút **OK**.

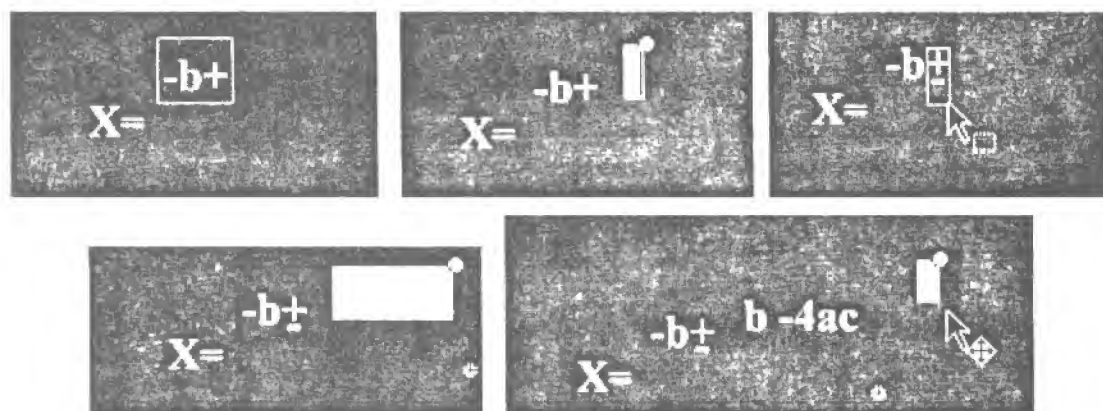


Màn hình làm việc của Symbol **nghe** xuất hiện, bạn nhấp chọn **Modify > Document** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J**.

Hộp thoại **Document Properties** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn hãy thiết đặt màu nền là **màu đen** ở mục **Background Color** và nhấp chọn nút **OK**.

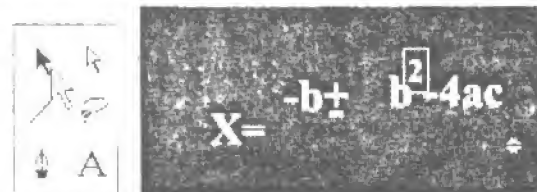


Sau khi chọn nút **OK**, bạn nhấp vào công cụ **Text** sau đó nhấp vào vùng Stage và nhập lần lượt các ký tự cho **nghe** công thức tính **nghe** của phương trình bậc 2 (màu chữ là màu trắng).

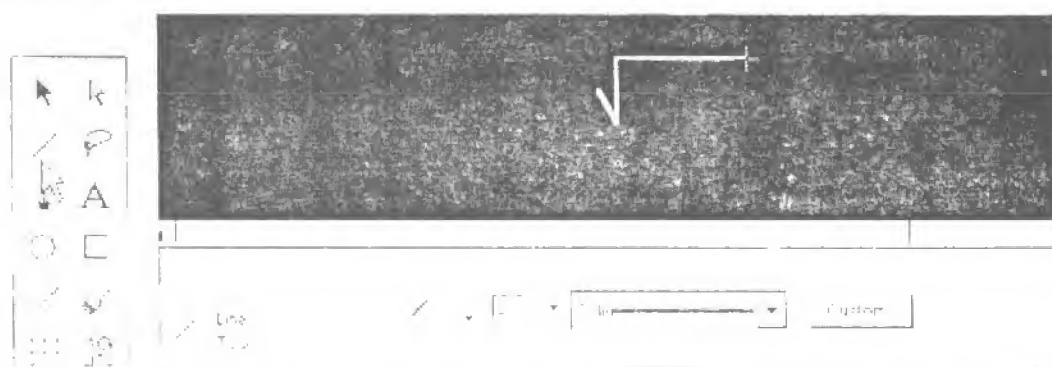


Sau khi nhập, bạn dùng công cụ **Arrow** để sắp xếp chúng lại.

Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Line**, sau đó chọn màu vẽ là màu trắng và độ lớn nét vẽ là 2.



Trong vùng Stage, bạn dùng công cụ vừa chọn để vẽ các đường gấp khúc tạo hình căn bậc 2 (Xem hình minh họa).



Về xong, bạn cũng dùng công cụ **Arrow** đưa chúng vào vị trí như hình minh họa. Sau đó vẽ đường thẳng nằm ngang (đầu chấu) và hoàn tất công thức.

$$X = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$X = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

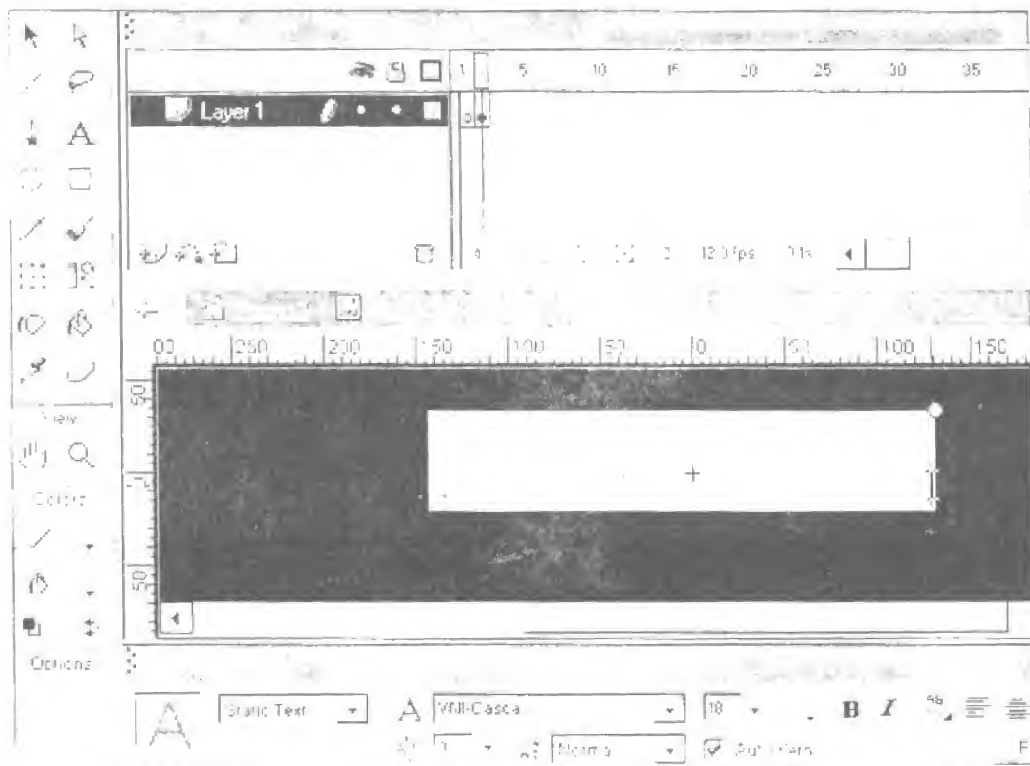
Hoàn tất công việc trên Symbol **nhgient**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **thong bao** ở mục **Name**, chọn tùy chọn **Movie Clip** sau đó nhấp nút **OK**.



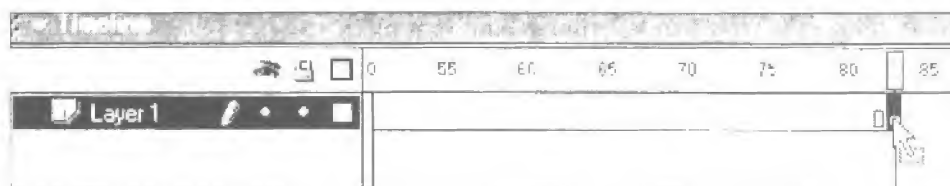
Màn hình làm việc của Symbol **thong bao** xuất hiện. Bạn nhấp chọn frame 2 của **Layer 1** và nhấn phím **F6** để chèn vào một keyframe trống.

Sau khi chèn keyframe, bạn nhấp chọn công cụ **Text** trên thanh công cụ, sau đó nhấp vào vùng Stage và nhập vào dòng chữ "**Trị số bạn nhập vào phương trình bậc hai vô nghiệm**".



Sau khi nhập chữ, bạn dùng công cụ **Arrow** chọn dòng chữ này, sau đó chọn các thông số trên bảng **Properties** như sau: font chữ là **VNI-Casca**, cỡ chữ **18**, in đậm, màu chữ là màu trắng.

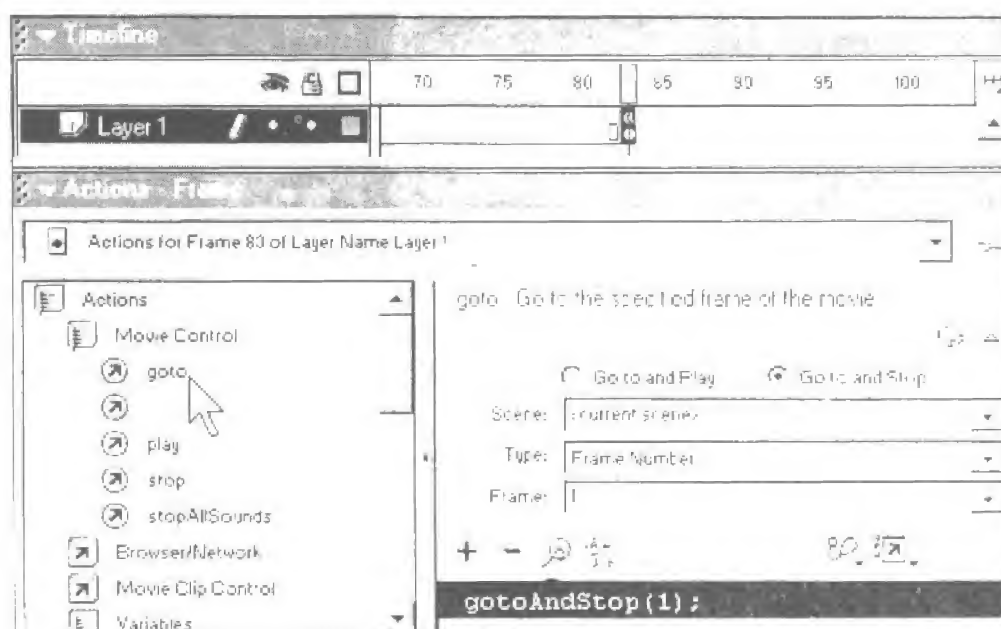
Tiếp tục công việc, trên bảng Timeline bạn nhấp chọn frame 83 của Layer 1 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào vị trí này.



Sau khi chèn keyframe, bạn nhấp chọn frame 1, sau đó nhấn phím **F9** để mở bảng Actions. Trên bảng này, nhấp chọn **Actions > Movie Control** và nhấp đúp chuột vào lệnh **stop**.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn frame 83, sau đó trên bảng Actions nhấp chọn **Actions > Movie Control** và nhấp đúp chuột chọn lệnh **goto**.



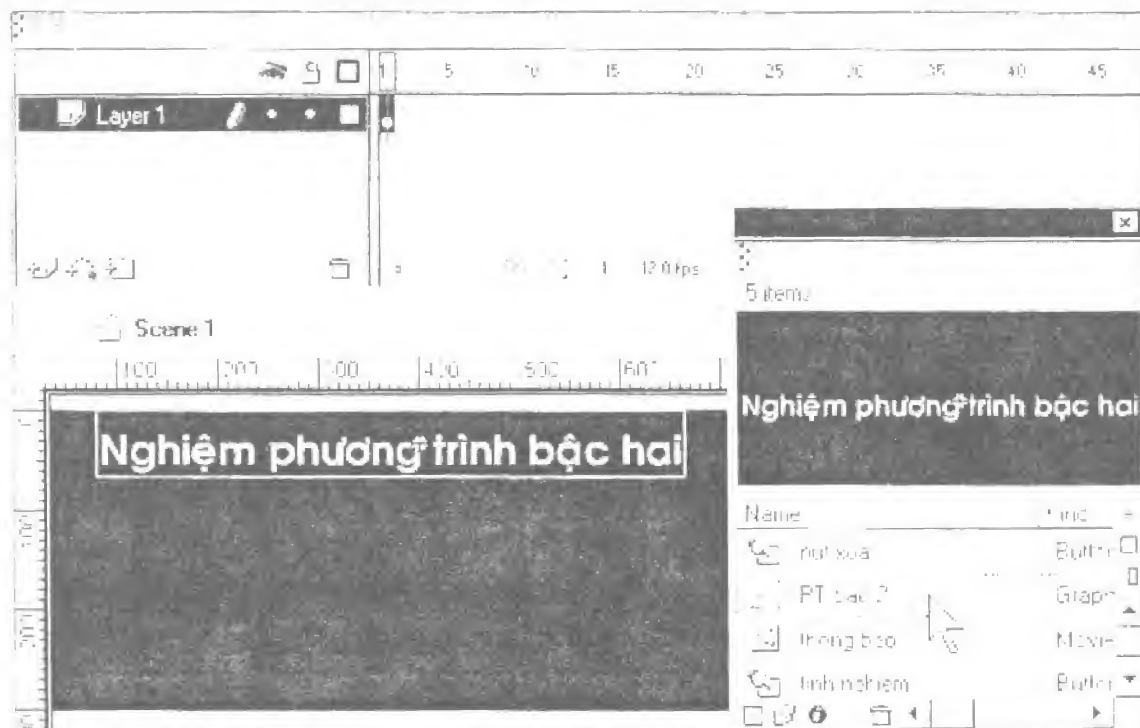


**Ghi chú :** Trong vùng **Script** của bảng **Actions** bạn nhập chọn dòng lệnh. Trong vùng **Parameter** bạn nhập chọn tùy chọn **Go to and Stop**.

Hoàn tất công việc trên Symbol **thông báo**, bạn nhấp vào biểu tượng **Edit Scene** và chọn **Scene 1** để trở về màn hình chính.

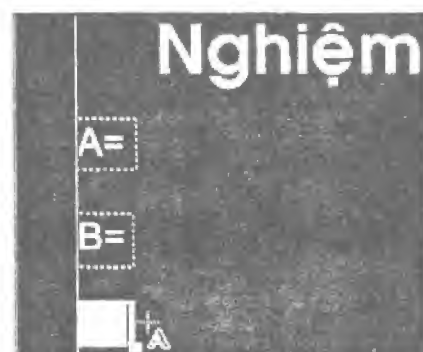


Trên màn hình chính, bạn nhấp kéo Symbol **PT bac 2** từ vùng **Preview** của bảng **Library** và đặt vào vị trí phía trên cùng của vùng **Stage**.

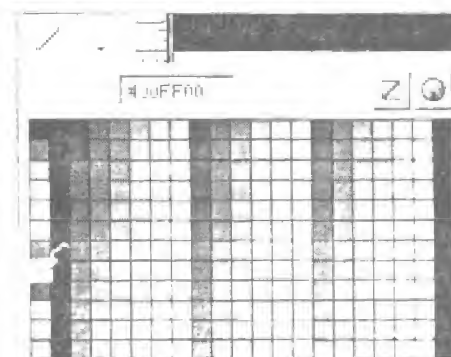
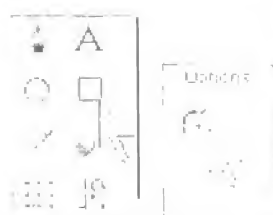


Sau khi định vị cho đối tượng trong vùng **Stage**, bạn nhấp chọn công cụ **Text**, sau đó nhấp vào vùng **Stage** và nhập lần lượt các ký tự **A=**, **B=**, **C=** (Xem hình minh họa bên cạnh).

**Ghi chú :** Bạn có thể kẻ một đường **Guide** để canh lề các ký tự cho thẳng hàng.



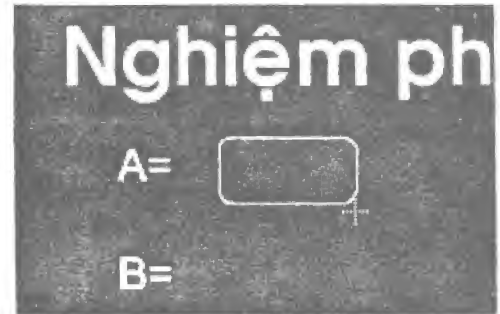
Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle**, đồng thời nhấp vào biểu tượng **Round Rectangle Radius** trên thanh công cụ bổ sung (Chọn màu viền là màu xanh **Green**).



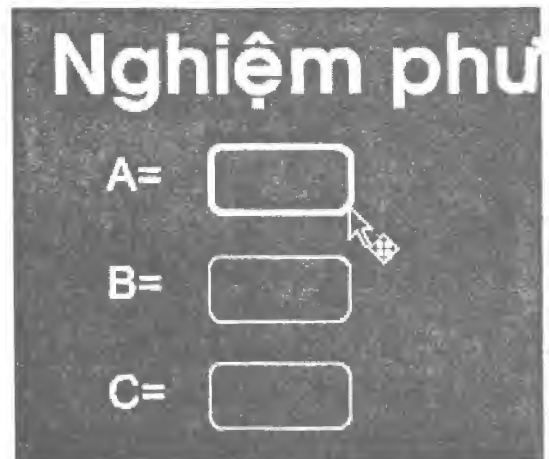
Hộp thoại **Rectangle Settings** xuất hiện. Bạn nhập 10 vào mục **Corner Radius** và nhấp vào nút **OK**.



Sau khi chọn **OK**, bạn vẽ một hình chữ nhật bo góc vào vùng Stage bên phải chữ **A=**. Sau đó bạn nhấp trở lại công cụ **Arrow** và nhấp chọn vùng màu tô của hình chữ nhật này và nhấn phím **Delete** để xóa nó đi.



Sau khi xóa vùng màu tô, bạn dùng công cụ **Arrow** chọn khung hình chữ nhật bo tròn, sau đó nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** rồi **Ctrl + V** để nhân bản thêm hai khung nữa và lần lượt đặt chúng vào vị trí bên phải các chữ **B=**, **C=**.



Tương tự như vậy, bạn nhập chữ **X=**, sau đó nhân bản thêm hai khung hình chữ nhật nữa và đặt vào bên phải chữ **X=** như hình minh họa dưới đây.



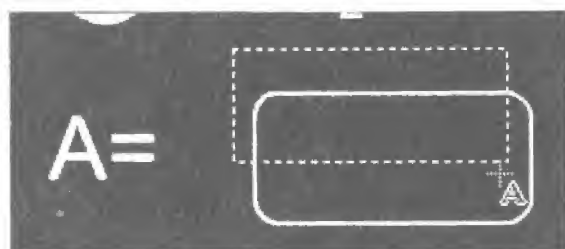
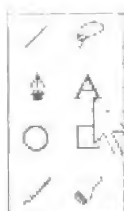
Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Line** với màu viền là xanh Blue và độ lớn nét vẽ là 2, sau đó vẽ các đường thẳng vào vùng Stage như hình minh họa dưới đây



Hoàn tất công việc vẽ các đường thẳng, bạn lần lượt nhấp kéo các Symbol **tính nghiệm** và **nút xóa** từ vùng **Preview** của bảng **Library** và đặt vào vùng **Stage** với vị trí như hình minh họa.

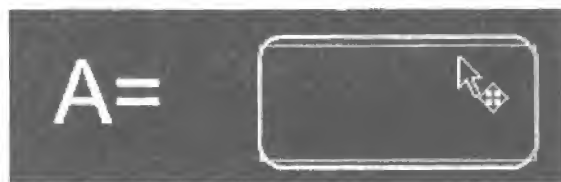
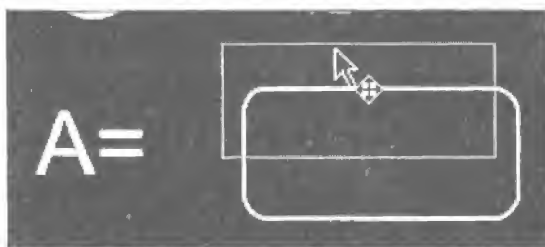


Sau khi định vị cho các đối tượng trong vùng **Stage**, bạn nhấp chọn công cụ **Text**, sau đó nhấp kéo một hình chữ nhật như hình bên cạnh.

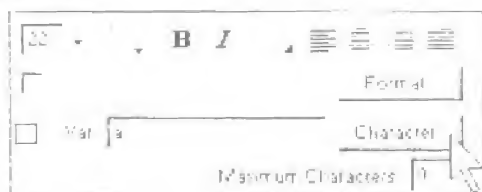


**Nhắc lại :** Khi dùng công cụ **Text** nhấp vào vùng **Stage** sẽ tạo một **Static Text**. Khi dùng công cụ **Text** kéo một hình chữ nhật vào vùng **Stage** sẽ tạo một **Input Text**.

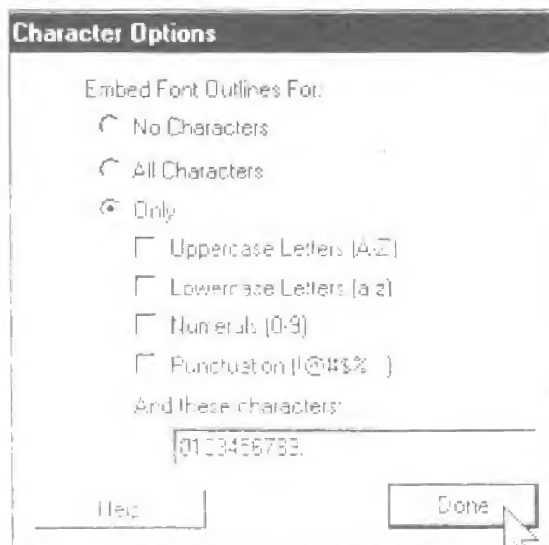
Sau khi vẽ khung **Text**, bạn không nhập chữ vào và nhấp chọn công cụ **Arrow**, sau đó di chuyển khung text này sao cho nó nằm chồng lên khung hình chữ nhật ho góc sau chữ **A=**.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn khung **Input Text** này, sau đó nhập chữ **a** vào sau mục **Var** và nhấp vào nút **Character...** trên bảng **Properties**.

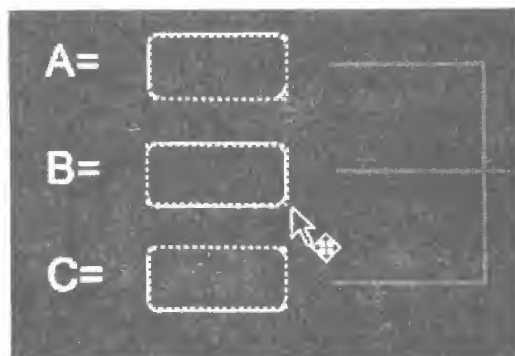


Hộp thoại **Character Options** xuất hiện. Bạn nhấp chọn tùy chọn **Only**, sau đó nhập chuỗi **"0123456789."** vào ô giá trị ở mục **"And these characters"** và nhấn **Done**.



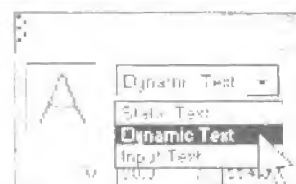
Tương tự như trên, bạn hãy tạo các khung **Input Text** đặt trên các khung hình chữ nhật có góc sau các ký tự **B=**, **C=** với các chữ nhập vào mục **Var** lần lượt là **b** và **c**. (Các khung text này dùng để nhập giá trị cho các tham số A, B, C).

Riêng hai khung hình chữ nhật có góc sau chữ **X=**, bạn thực hiện như sau:

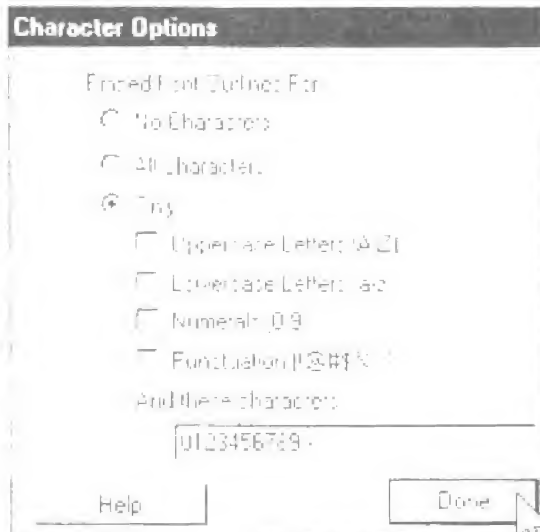
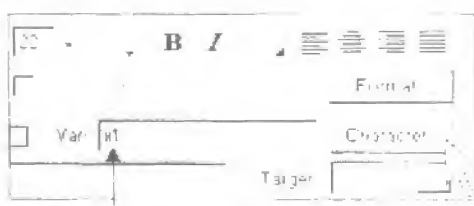


Trước tiên, bạn cũng vẽ hai khung **Input Text** (dùng để chứa hai nghiệm) trên hai khung hình chữ nhật có góc.

Tiếp theo dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn từng khung **Text** và trên bảng **Properties** đổi nó thành dạng **Dynamic Text**.



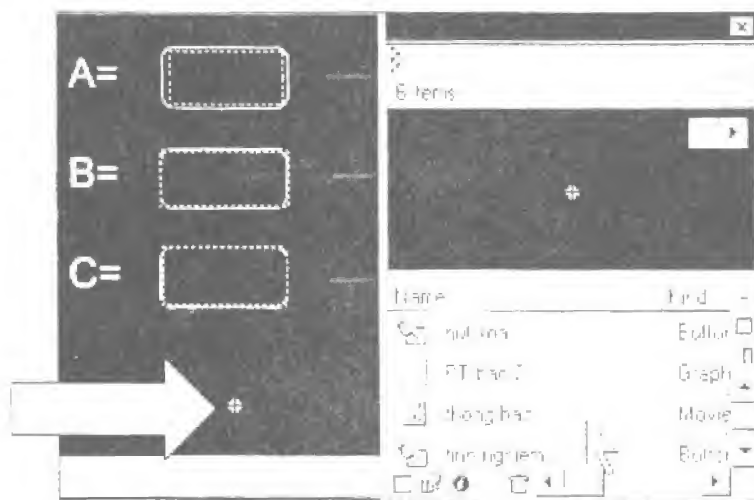
Sau khi chuyển đổi dạng **Text**, bạn nhấp chọn khung **Dynamic Text** phía trên sau chữ **X=**, sau đó nhấp chữ **x1** vào sau mục **Var** và nhấp vào nút **Character...** trên bảng **Properties**.



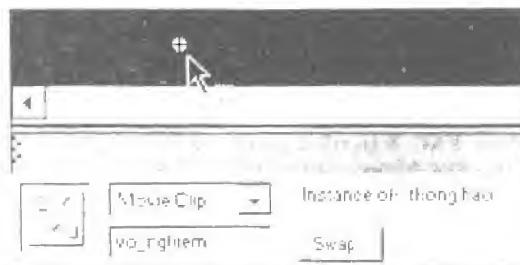
Hộp thoại **Character Options** xuất hiện. Bạn nhấp chọn tùy chọn **Only** sau đó nhập chuỗi **"0123456789.-"** vào ô giá trị ở mục **And these characters** và nhấn **Done**

Thực hiện tương tự như trên cho khung **Dynamic Text** phía dưới sau chữ **X=**, nhưng ở mục **Var** trên bảng **Properties** bạn nhập vào chữ **x2**.

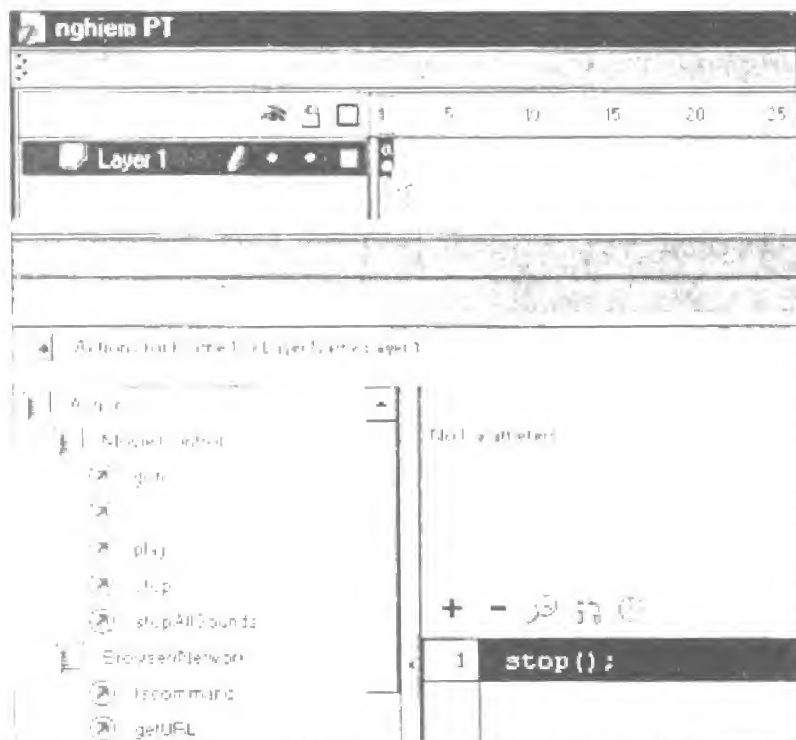
Tiếp tục công việc, bạn nhấp kéo Symbol thông bao từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa bên cạnh.



Sau khi đưa đối tượng vào vùng Stage, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn đối tượng này và đặt tên cho nó là **vo\_nghiem** vào mục **Instance Name** trên bảng **Properties**.



Sau khi đặt tên cho đối tượng, trên thanh Timeline bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1**. Trên bảng **Actions** nhấp chọn **Actions > Movie Control** từ danh sách **Toolbox**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **stop**. Lệnh này xuất hiện trong vùng **Script** và không có tham số.



Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn nút tính nghiệm trên vùng Stage, sau đó chèn đoạn mã lệnh sau đây vào vùng **Script** của bảng **Actions**:



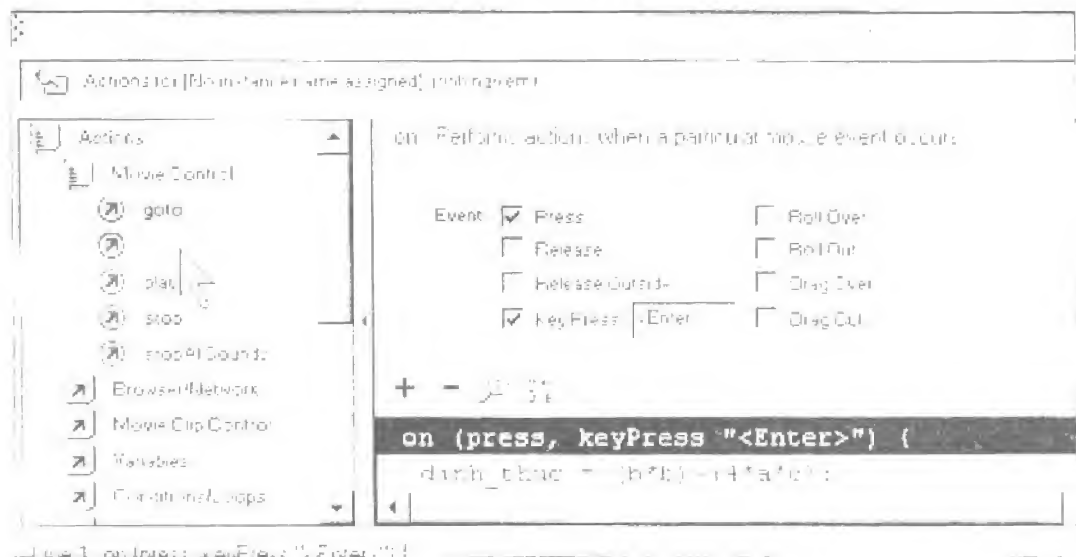
```
on (press, keyPress '<Enter>') {
    dinh_thuc = (b*b)-(4*a*c);
    if (Number(dinh_thuc)<0) {
        tellTarget ("vo_nghiem") {
            gotoAndPlay(2);
        }
    } else {
        x1 = (Number(-b)+Math.sqrt(Number(dinh_thuc)))/(2*a);
        x2 = (Number(-b)-Math.sqrt(Number(dinh_thuc)))/(2*a);
    }
}
```

Bạn dùng chế độ nhập mã lệnh là **Normal Mode** hay **Expert Mode** đều được cả. Tuy nhiên, trong phần ghi chú dưới đây chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn cách chèn mã lệnh ở chế độ **Normal Mode**.

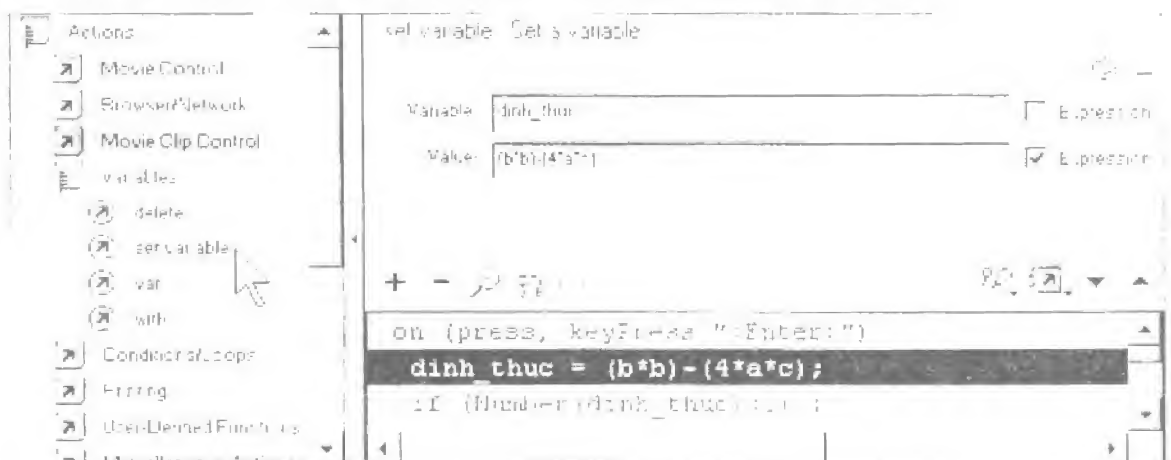
✓ Normal Mode	Ctrl+Shift+N
Expert Mode	Ctrl+Shift+E
Go to Line	Ctrl+G

**Ghi chú :** Đường dẫn đến lệnh và màn hình tham số chi tiết cho từng lệnh đó.

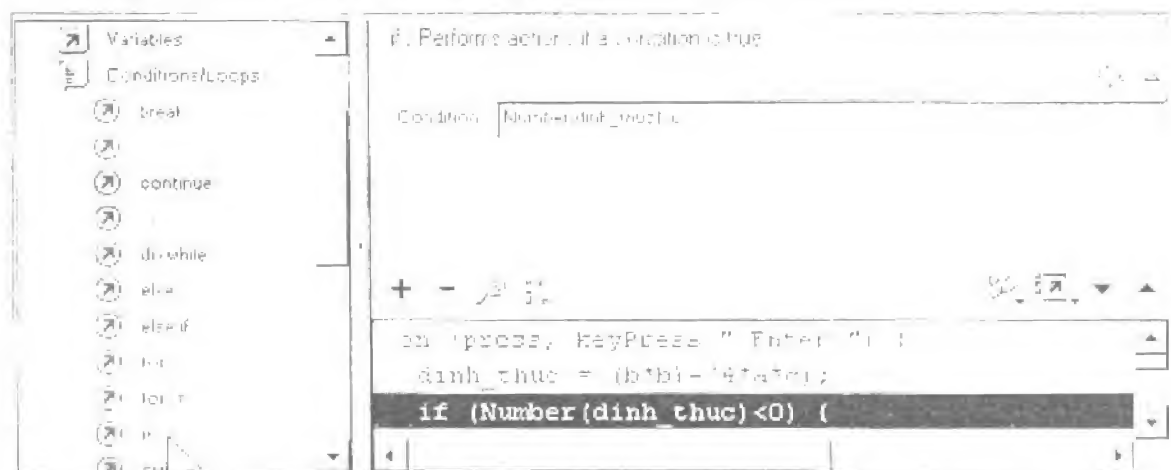
**Đòng 1 :** Chọn **Actions > Movie Control** và nhấp đúp vào lệnh **on**. Trong phần **Parameter**, ở mục **Event** nhấp chọn hai tùy chọn **Press** và **KeyPress <Enter>** (nhấp vào) để khi nhấn chuột vào nút hoặc nhấn phím **Enter** trên bàn phím sẽ thực hiện tiếp các lệnh sau đó.



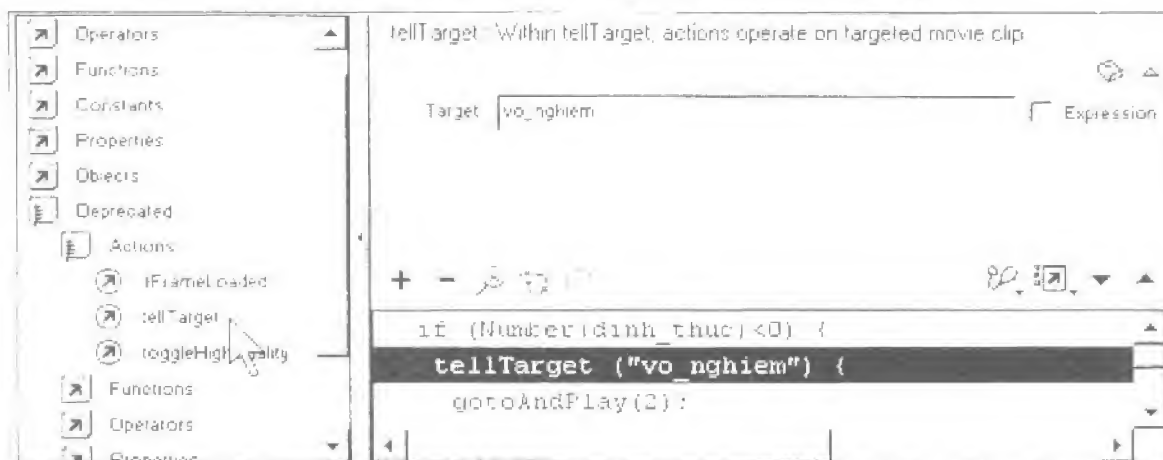
**Đòng 2 :** Chọn **Actions > Variables** và nhấp đúp vào lệnh **set variable**



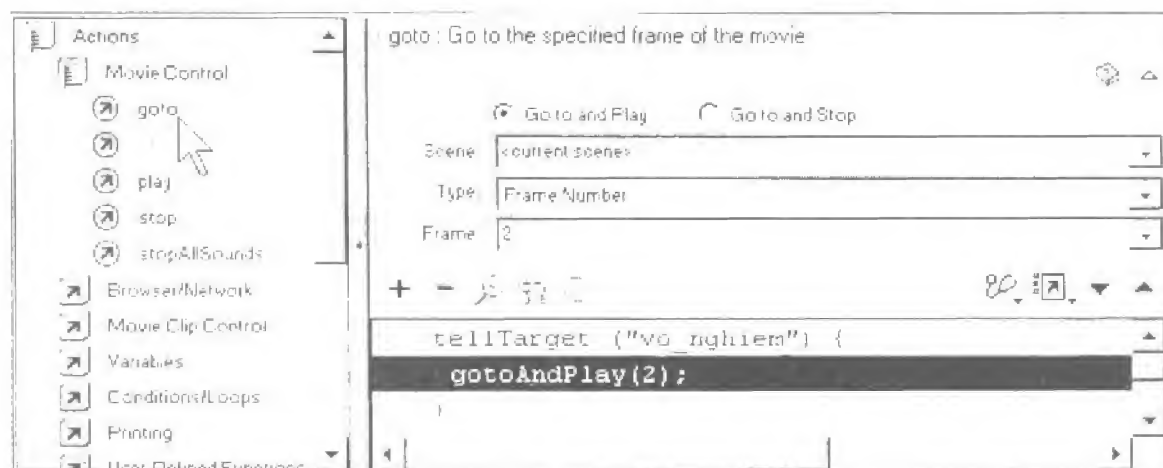
**Đòng 3 :** Chọn **Actions > Conditions/Loops** và nhấp đúp vào lệnh **if**.



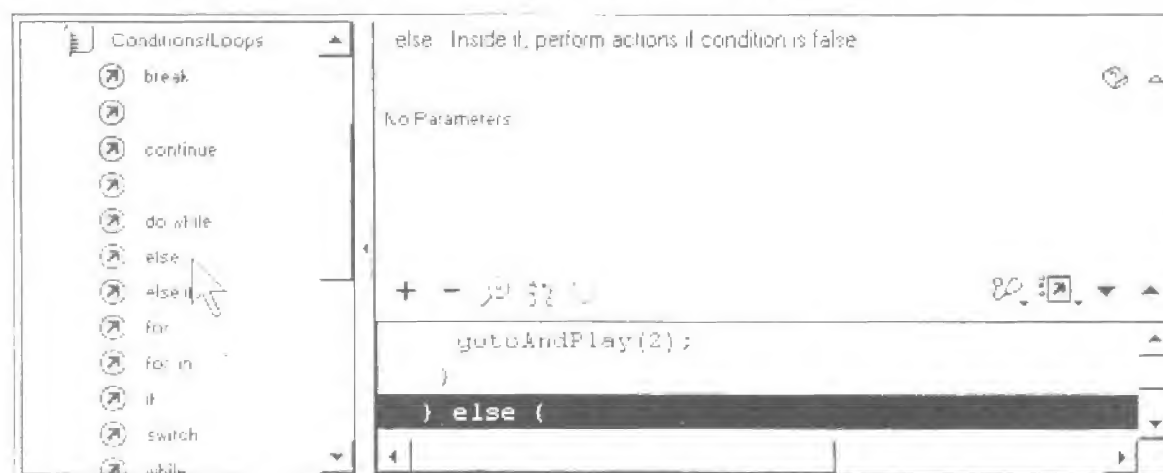
Dòng 4 : Chọn **Deprecated** > **Actions** và nhấp đúp vào lệnh **tellTarget**.



Dòng 5 : Chọn **Actions** > **Movie Control** và nhấp đúp vào lệnh **goto**.



Dòng 7 : Chọn **Actions** > **Conditions/Loops** và nhấp đúp vào lệnh **else**.

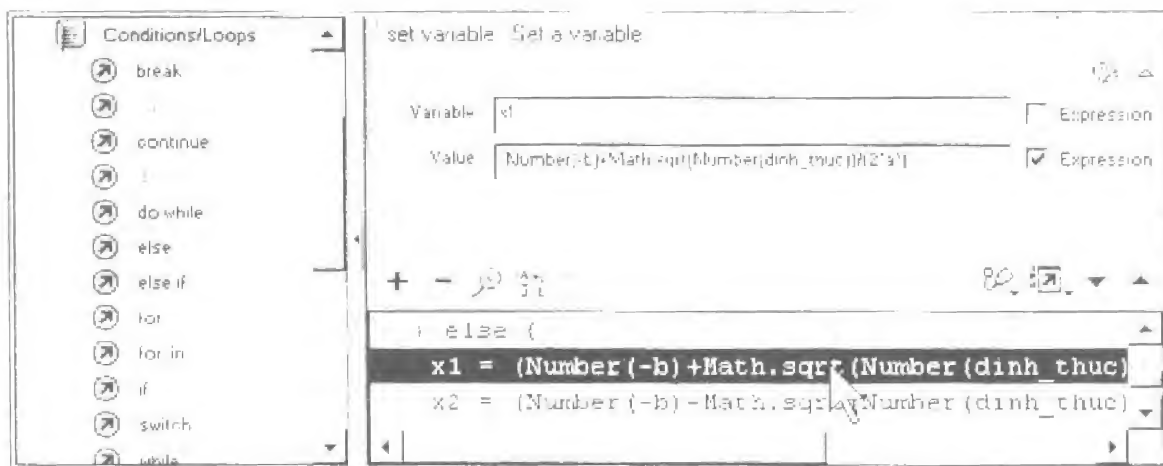


Dòng 8, 9 : Tương tự dòng 2. (Tham số trước dấu = nằm ở mục **Variable**, tham số sau dấu = nằm ở mục **Value**)

Hàm **Number** có thể tham khảo trong **Functions** > **Conversion Functions**.

Hàm toán học **sqrt** có thể tham khảo trong **Objects** > **Core** > **Math** > **Methods**

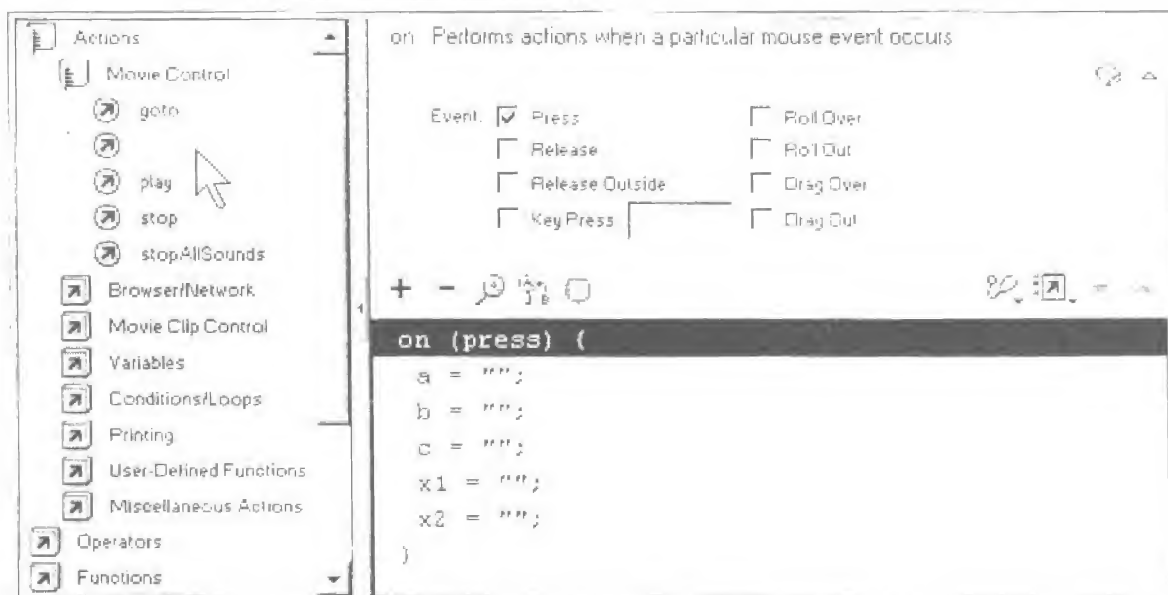




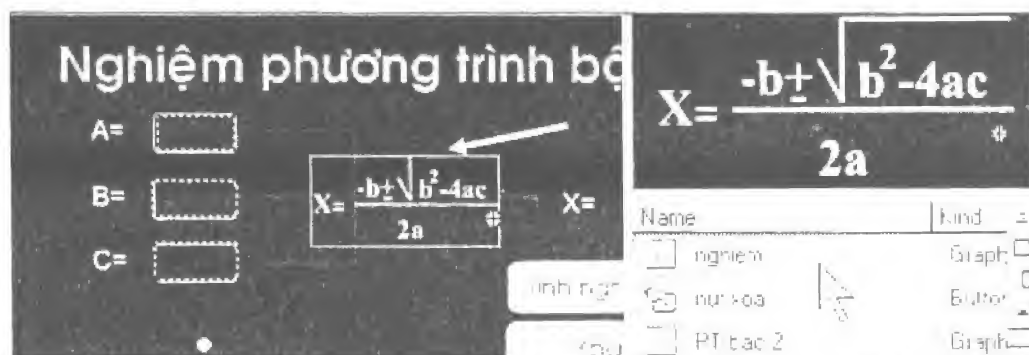
Hoàn tất việc chèn mã lệnh trên nút tính nghiệm, trong vùng Stage bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn nút **Xóa**. Sau đó nhập đoạn mã lệnh bên cạnh vào vùng **Script** của bảng **Actions**.



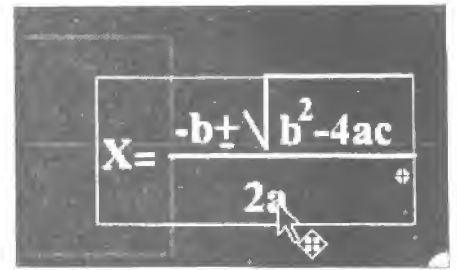
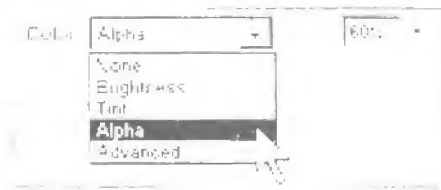
```
on (press) {
    a = "a";
    b = "b";
    c = "c";
    x1 = "x1";
    x2 = "x2";
}
```



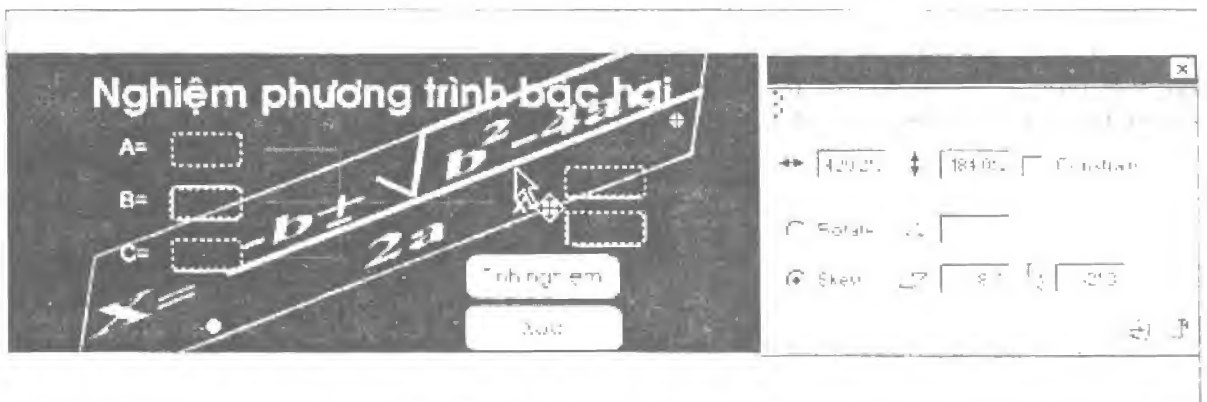
Hoàn tất công việc trên nút **Xóa**, bạn nhập kéo Symbol nghiệm từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**.



Sau khi đưa vào vùng Stage, bạn dùng công cụ Arrow nhấp chọn công thức này, sau đó trên bảng Properties giảm độ Alpha=60.

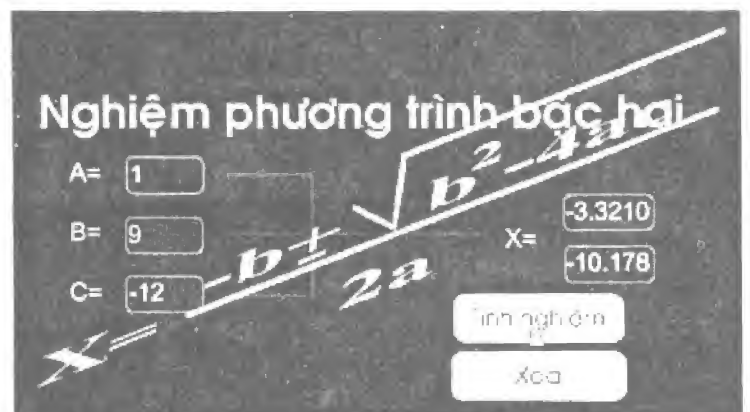


Sau khi hiệu chỉnh độ Alpha, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng Transform và hiệu chỉnh kích thước cũng như độ nghiêng (Skew) trên bảng này sau cho nhận được kết quả như hình bên dưới.



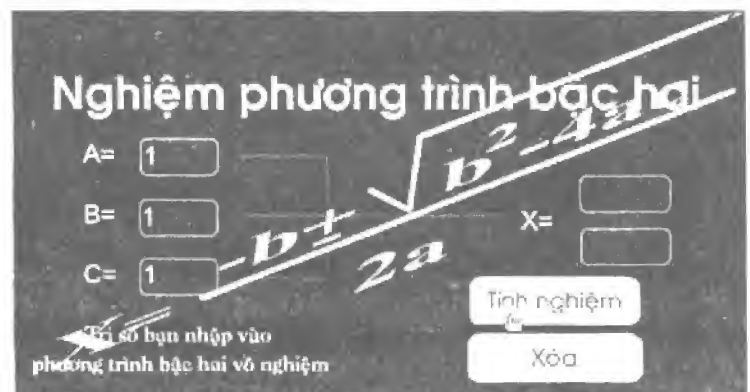
Cuối cùng, bạn hãy nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt trong Flash Player.

Bạn hãy nhập giá trị cho các tham số A, B, C, sau đó nhấp vào nút **Tính nghiệm** để nhận được kết quả nghiệm X.



Trong trường hợp giá trị tham số A=B=C=1 thì bạn sẽ nhận được thông báo là "Giá trị số bạn nhập vào phương trình bậc hai vô nghiệm".

Bạn nhấp chọn nút **Xóa** để trả các ô về giá trị rỗng.



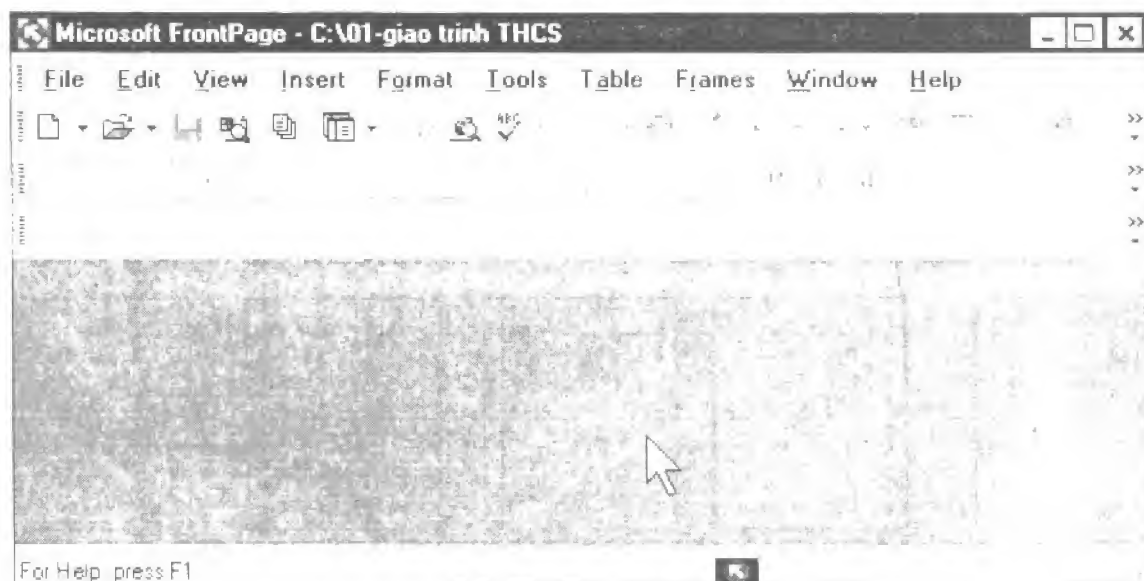
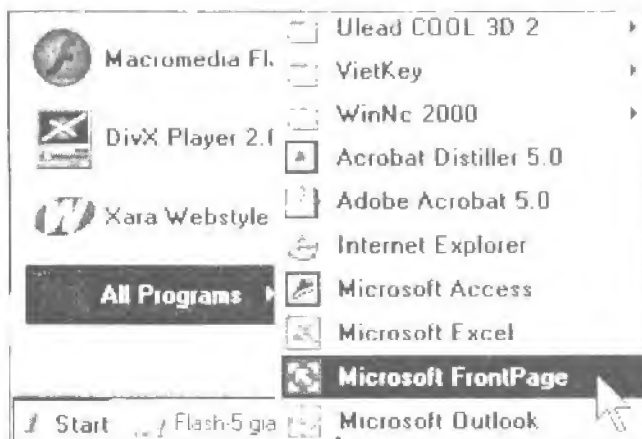
Chúc bạn thành công!

**BÀI TẬP 6**

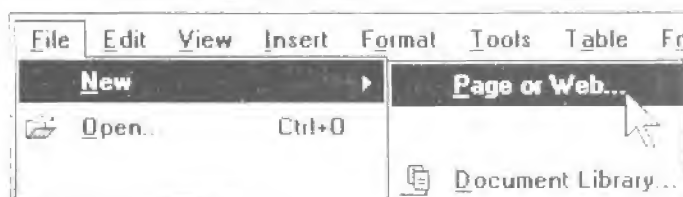
# **THIẾT KẾ WEB VỚI MICROSOFT FRONTPAGE XP**

Trong bài tập này, bạn sẽ thực hiện việc thiết kế một trang Web đơn giản gồm hai khung (frame). Để bắt đầu công việc, bạn hãy khởi động chương trình FrontPage bằng cách nhấp chọn **Start > All Programs > Microsoft FrontPage**. (Các chỉ dẫn và hình minh họa dưới đây thực hiện với hệ thống máy cài Office XP)

Cửa sổ Microsoft FrontPage xuất hiện.

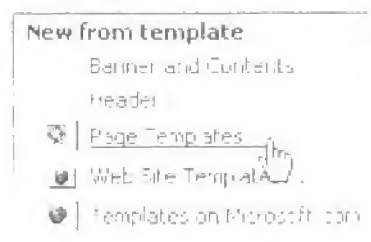


Để tạo trang Web có hai Frame, bạn nhấp chọn **File > New > Page or Web...**.

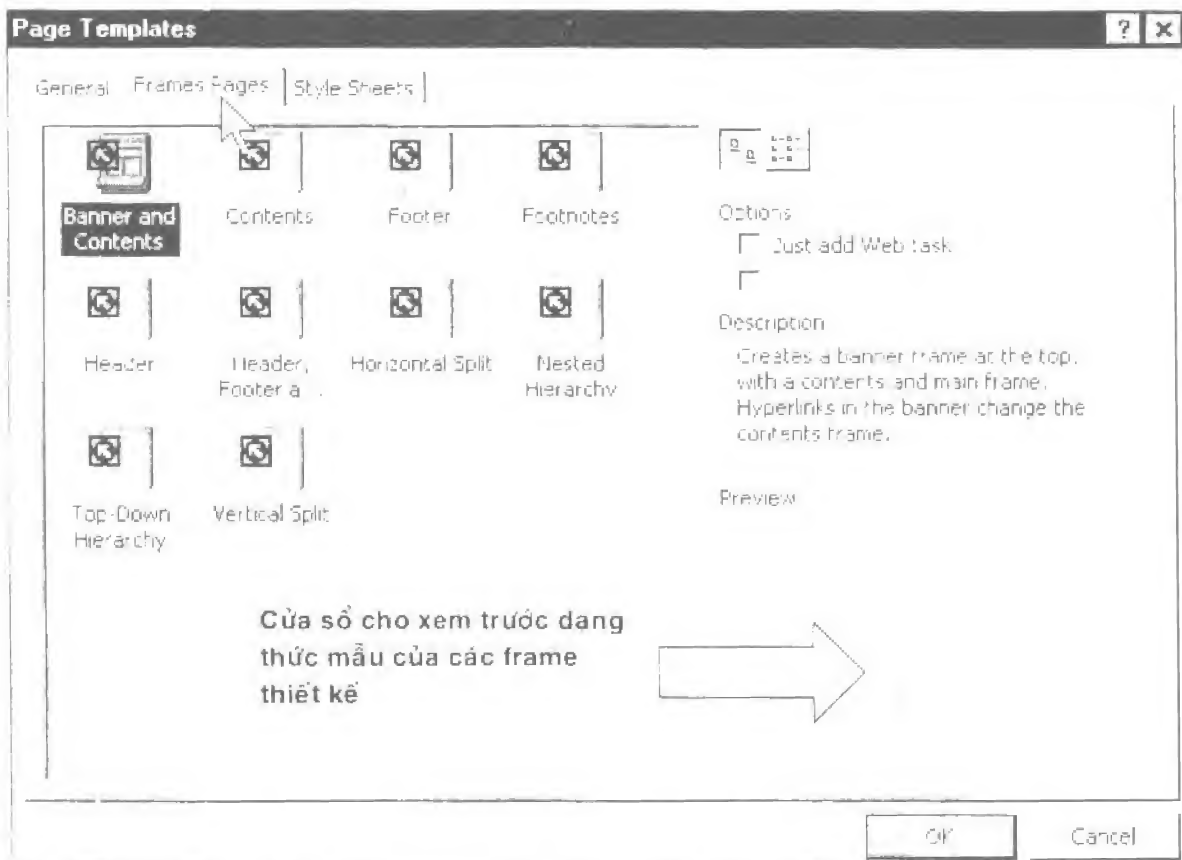


Màn hình xuất hiện một vùng Task có tên New Page or Web phía bên trái gồm các mục: Open a Page, New, với nhiều chọn lựa khác nhau.

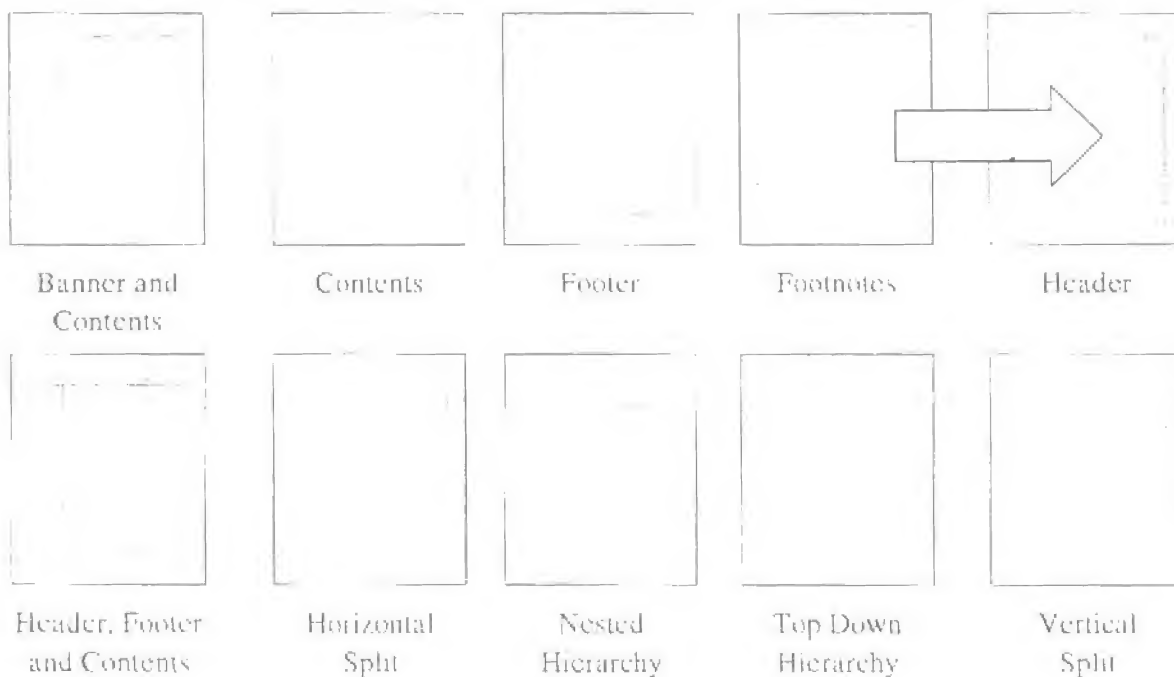
Bạn hãy nhấp chọn **Page Templates...** ở mục New from template



Hộp thoại **Page Templates** xuất hiện. Trong hộp thoại này chứa 3 tab: **General**, **Frames Pages** và **Style Sheets**. Bạn hãy nhấp chọn tab **Frames Pages**.



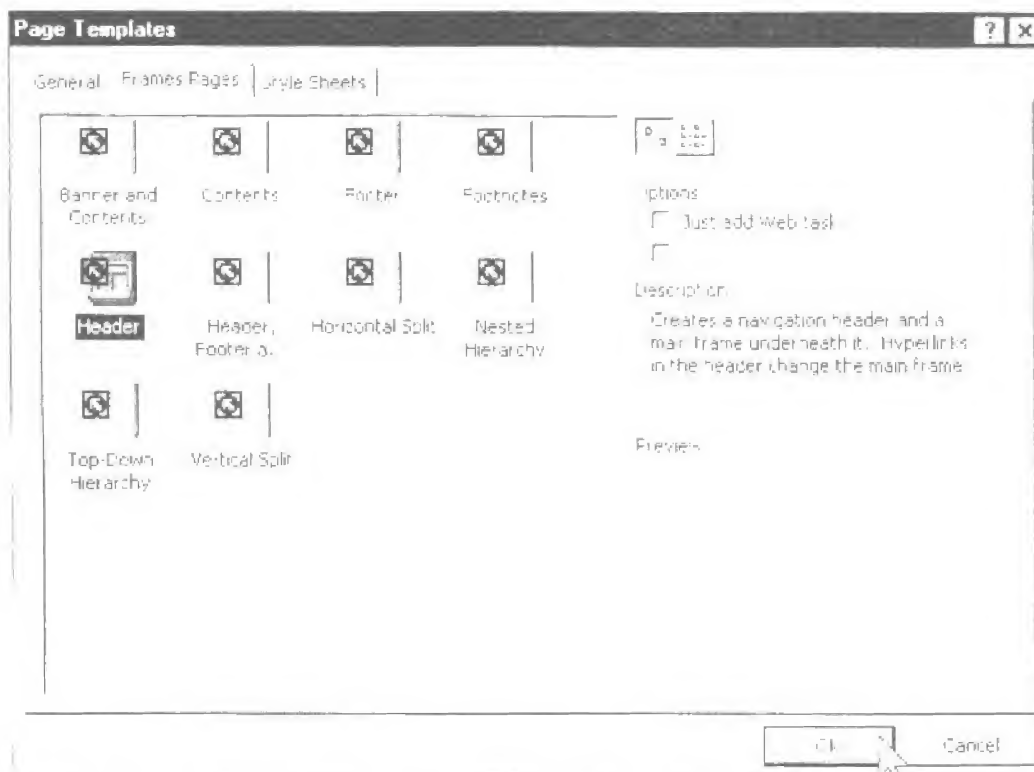
Trong tab này, FrontPage cung cấp cho bạn một số mẫu về Frame như sau:



**Lưu ý :** Tùy theo bố cục của trang web mà bạn có thể chọn cho mình một dạng frame thích hợp.

Tuy nhiên, trong bài tập này, bạn sẽ chọn mẫu Header. Mẫu này cung cấp cho bạn một trang gồm 2 khung

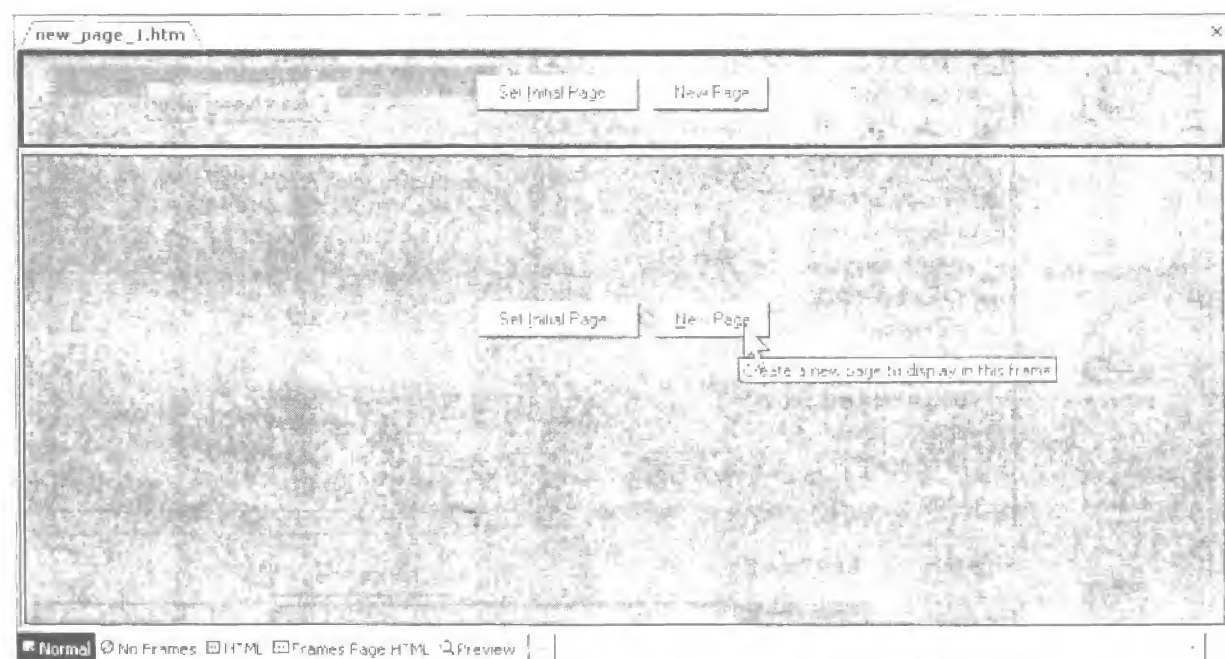
Sau khi chọn xong, bạn hãy nhấp chọn **OK** để hoàn tất việc lựa chọn.



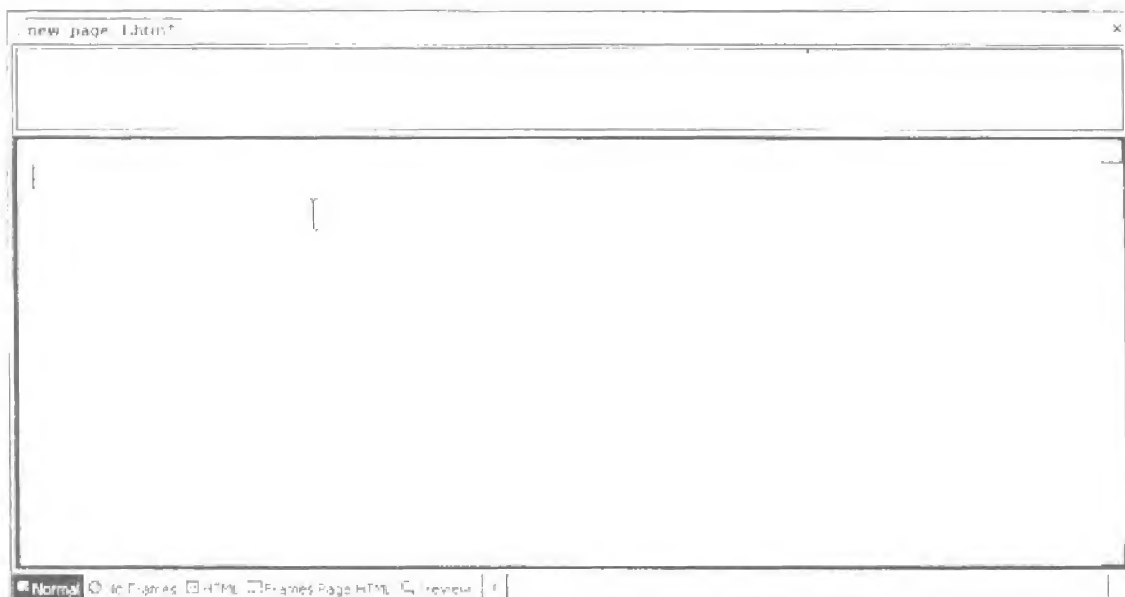
Một trang Web mới được mở ra cho bạn 2 khung (Frame). Trong mỗi khung lại cho bạn thêm 2 mục chọn lựa : **Set Initial Page...** và **New Page**.

**Set initial Page...** : Bạn sử dụng chọn lựa này trong trường hợp muốn Frame này liên kết đến một trang Web đã tạo sẵn trước đó

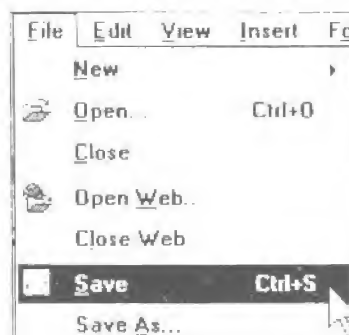
**New Page** : Bạn sử dụng lựa chọn này khi muốn thiết kế một nội dung hoàn toàn mới trên Frame này.



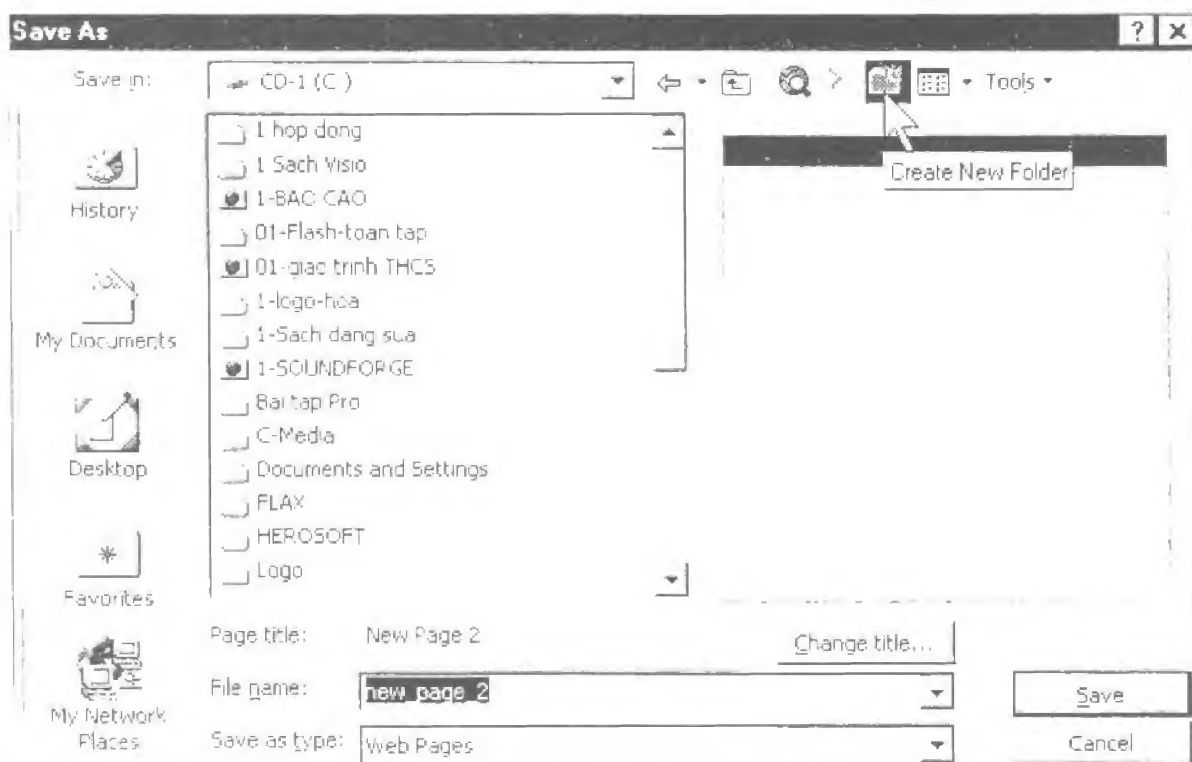
Ở đây, bạn hãy chọn **New Page** cho cả hai Frame và bạn sẽ dễ dàng nhận thấy hai Frame này là 2 trang trắng.



Bây giờ, bạn hãy tiến hành lưu lại hai trang Frame và trang tổng hợp bằng cách nhấp chọn **File > Save** trên thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**.



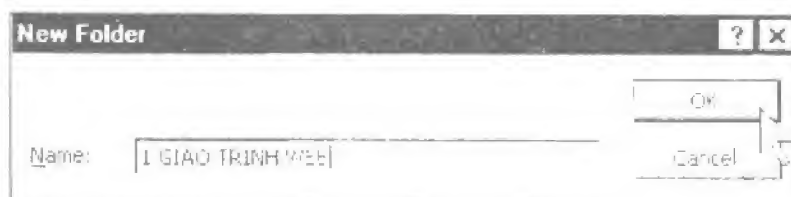
Hộp thoại **Save As** xuất hiện



Trong hộp thoại này, tại mục **Save in**, bạn hãy chọn thư mục để lưu trữ toàn bộ các trang Web được thiết kế cho một cấu trúc Web (ví dụ: Ở đây chúng tôi tạo ra thư mục có tên **1 GIAO TRÌNH WEB** để lưu trữ tất cả các trang Web thành viên có nội dung liên quan).

Bạn có thể tạo thư mục này bằng cách mở cửa sổ **Exploring**, sau đó nhấp phải chuột chọn **New > Folder** và đặt tên cho thư mục Web.

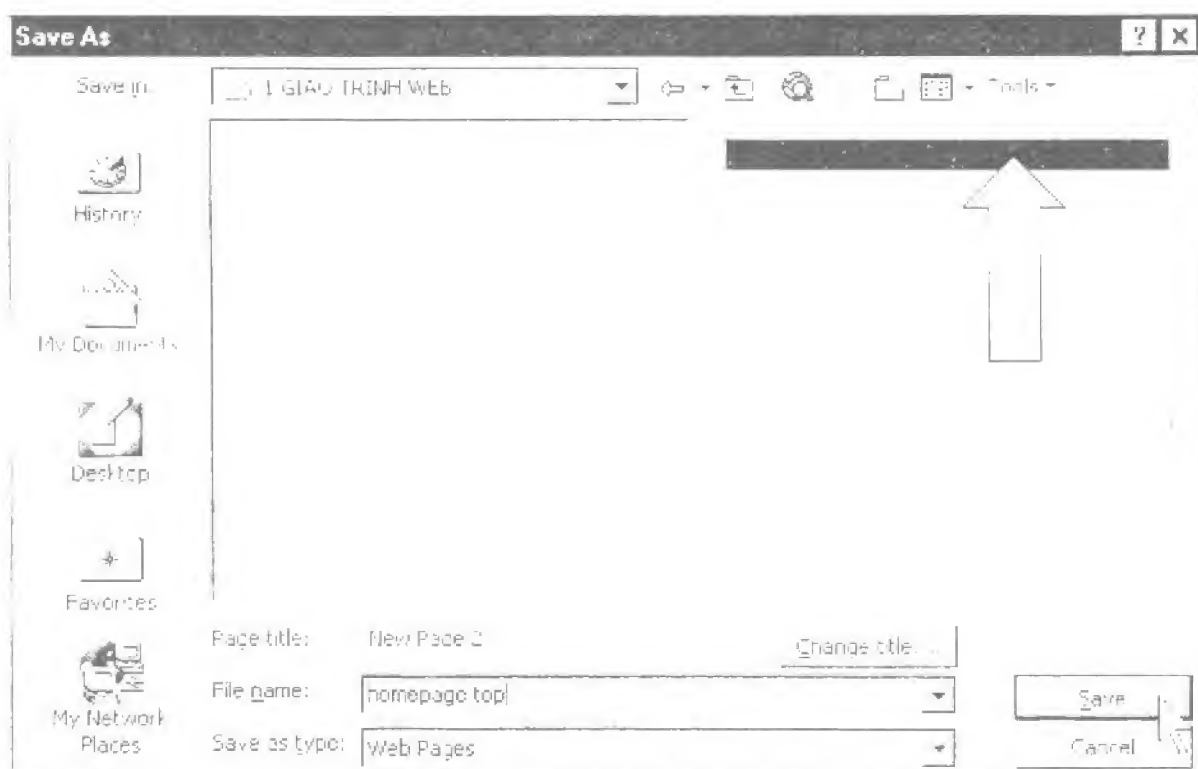
Hoặc theo cách sau: Trong hộp thoại **Save As**, bạn nhấp vào biểu tượng **Create New Folder**. Hộp thoại **New Folder** xuất hiện. Ở mục **Name**, nhập tên cho thư mục là **1 GIAO TRÌNH WEB** sau đó nhấp nút **OK**.



**Lưu ý :** Đối với các trang Web có chứa các Frame, bạn bắt buộc phải lưu từng trang Frame và một trang tổng hợp chứa các Frame đó.

Ở đây, bạn tạo ra trang Web có hai Frame. Vì thế bạn cần lưu trữ tất cả là 3 trang (bao gồm 2 trang Frame và một trang tổng hợp).

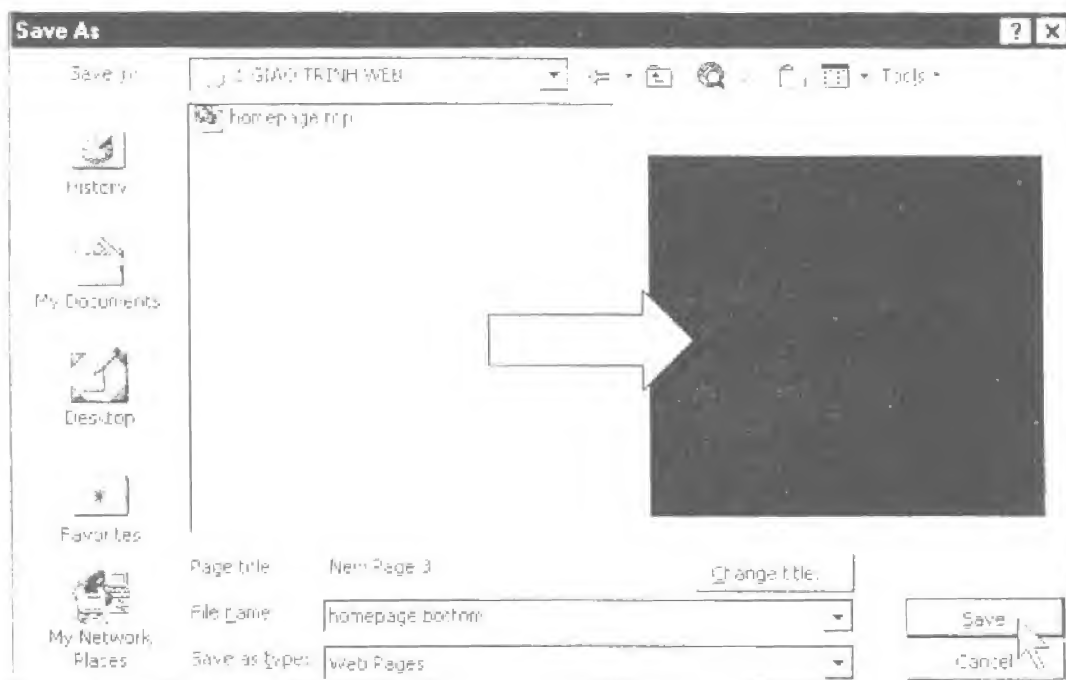
Trong hộp thoại **Save As**, bạn sẽ nhìn thấy trang Frame phía trên bị tô đen, bạn hãy nhập tên cho trang Frame trên này là **homepage top** vào mục **File name**. Xong nhấp chọn **Save**.



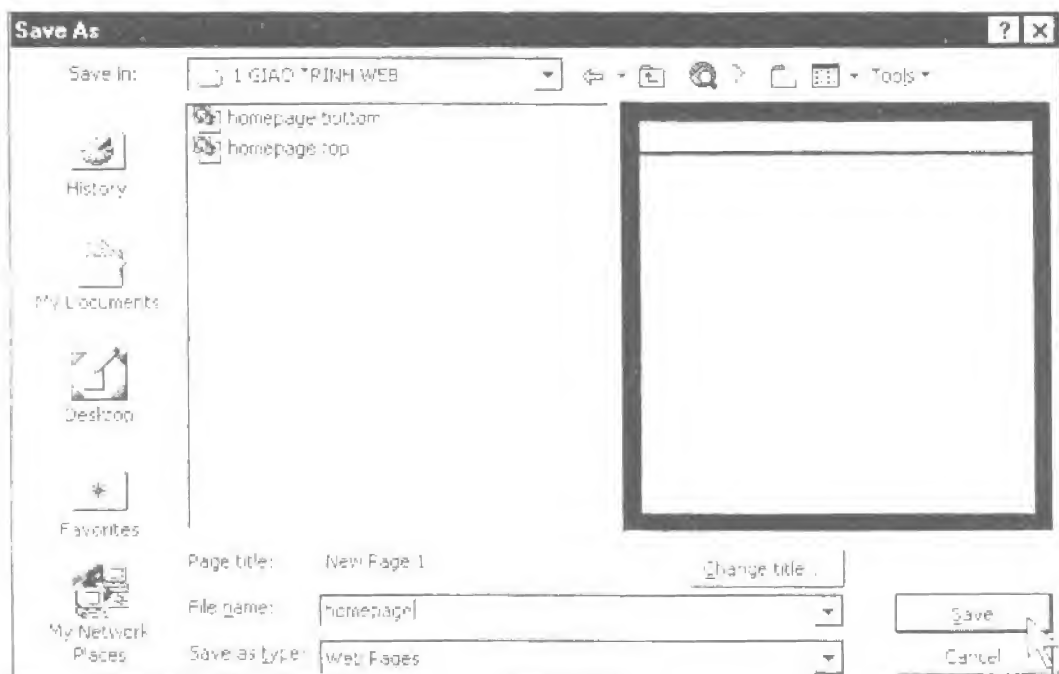
Lúc này, hộp thoại **Save as** không đóng lại. Tuy nhiên, đừng ngạc nhiên về điều này. Bạn có thể thấy trang Frame bên dưới đang bị tô đen và bạn hãy tiến hành lưu trữ trang Frame dưới này với tên **homepage bottom**. Chọn xong nhấp chuột vào nút **Save**.



**Lưu ý :** Các trang này phải được lưu cùng thư mục là **1 GIAO TRÌNH WEB**.



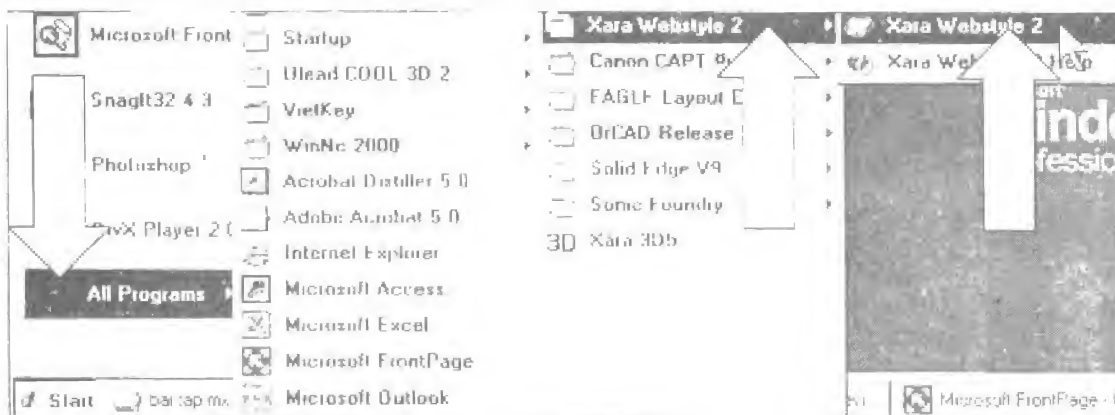
Một lần nữa hộp thoại **Save as** lại xuất hiện với một khung màu đen bao trùm lên hai vùng top (trang Frame trên) và bottom (trang Frame dưới).



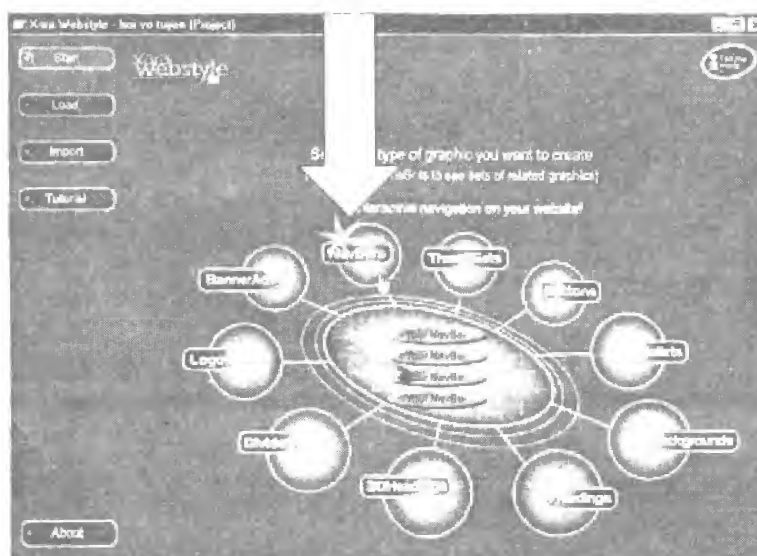
Ở mục **File name**, bạn nhập tên cho trang Web chính (trang tổng hợp chứa hai trang Frame) là **homepage**. Sau đó nhấp nút **Save** để hoàn tất việc lưu trữ.

Bước tiếp theo là việc trình bày nội dung trên hai trang Frame. Bạn có thể sử dụng các phần mềm đồ họa để xử lý hoặc thiết kế các hình ảnh, logo, nút liên kết, ... cần thiết cho trang Web. Ở đây, nhằm giúp cho việc thiết kế trang Web được nhanh chóng, bạn hãy sử dụng chương trình Xara WebStyle để tạo các thanh tiêu đề và các nút liên kết cho trang Web này.

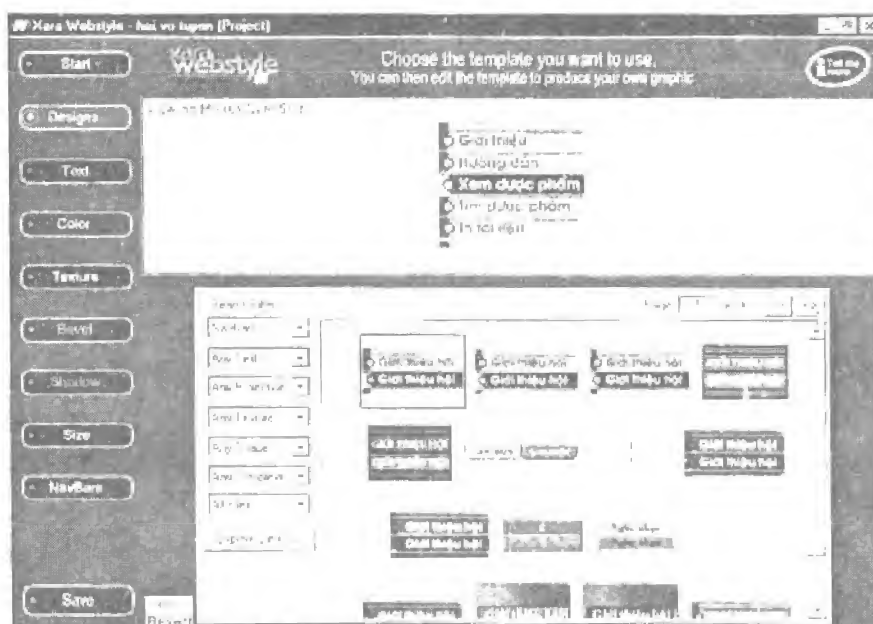
Bây giờ, bạn hãy khởi động chương trình Xara WebStyle 2 (hoặc các phiên bản cao hơn) bằng cách nhấp chọn **Start > All Programs > Xara WebStyle 2 > Xara WebStyle 2**.



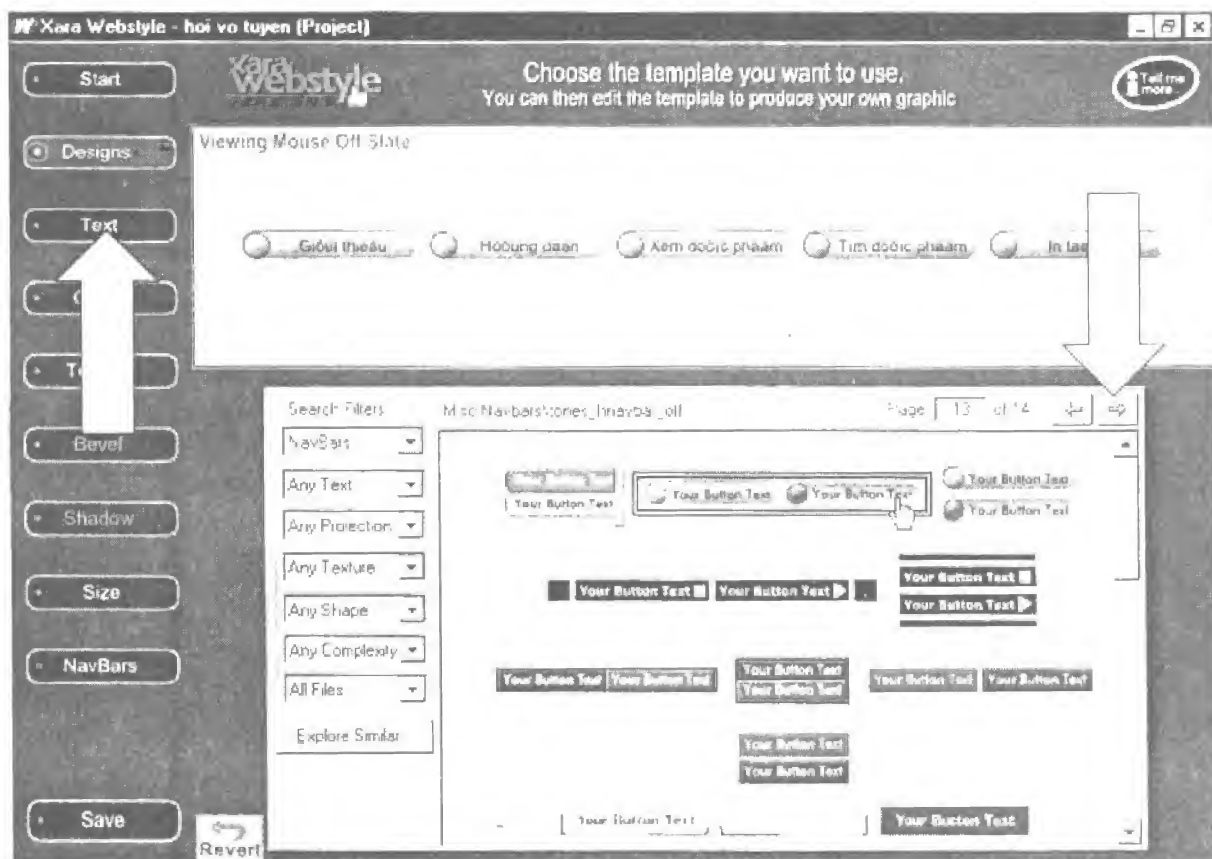
Cửa sổ Xara WebStyle xuất hiện, nhấp chọn NavBar.



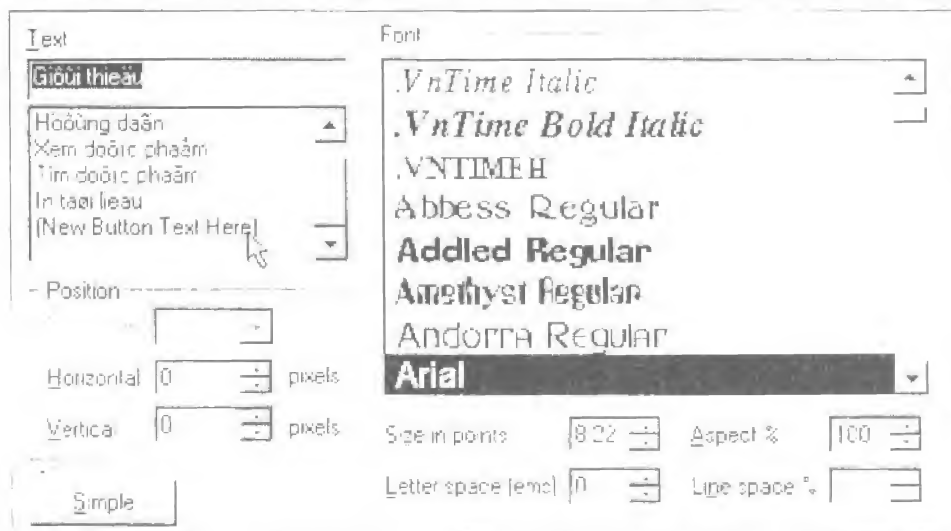
Một cửa sổ mới xuất hiện.



Bạn hãy nhấp vào mũi tên hướng tới (màu xanh) để chọn bộ nút liên kết hợp mắt cho trang Web của bạn. Ở đây chúng ta chọn nút có hai đầu được bo tròn và đặt nằm ngang liên tiếp nhau (xem hình minh họa bên dưới).

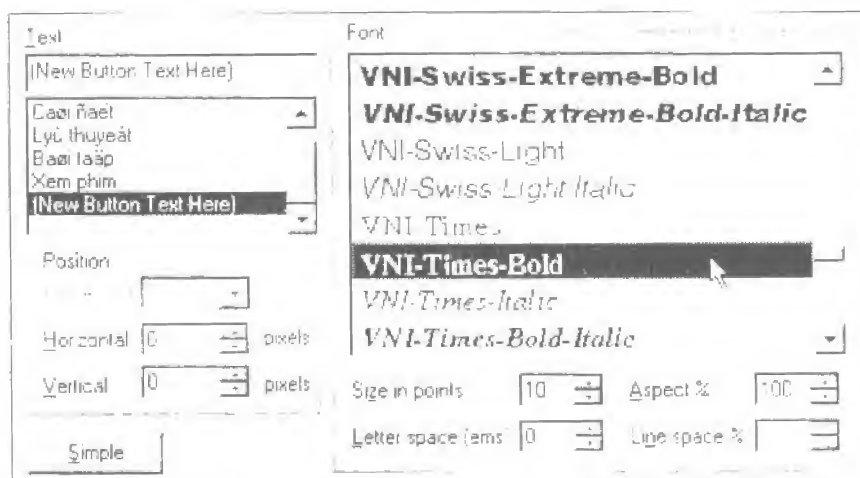


Tiếp tục, bạn hãy nhấp chọn nút **Text**. Một cửa sổ mới xuất hiện.

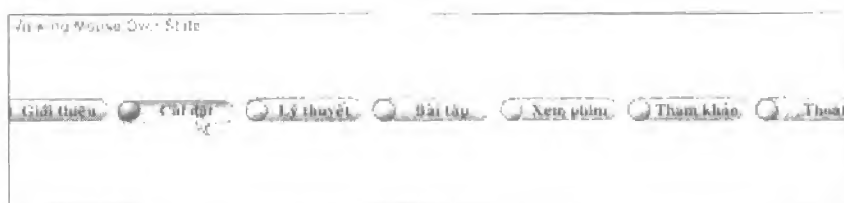


Trong cửa sổ này, bạn nhấp chọn **(New Button Text Here)**. Dòng chữ này xuất hiện trong mục **Text**, bạn hãy nhấp vào chữ **Giới thiệu**. Tương tự như vậy, bạn hãy tạo ra một loạt các nút khác với nội dung : **Cài đặt**, **Lý thuyết**, **Xem phim**, **Bài tập**, **Tham khảo**, **Thoát** (đây là bộ nút mà bạn sẽ dùng để liên kết các trang Web lại với nhau).

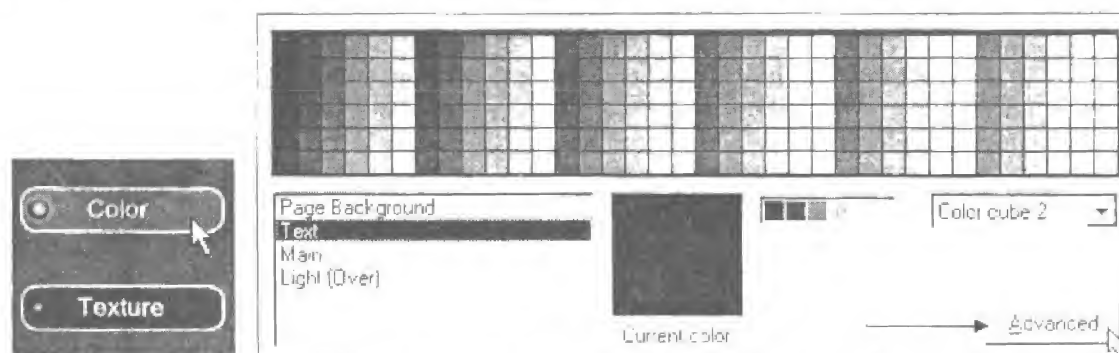
Xong, bạn chọn Font **VNI-Times-Bold** cho các chữ này đồng thời chọn **Size in points** là 10 (xem hình minh họa bên dưới).



Sau khi thiết đặt các thông số cần thiết, bạn sẽ thấy kết quả hiển thị trong cửa sổ **Viewing Mouse Over State**.

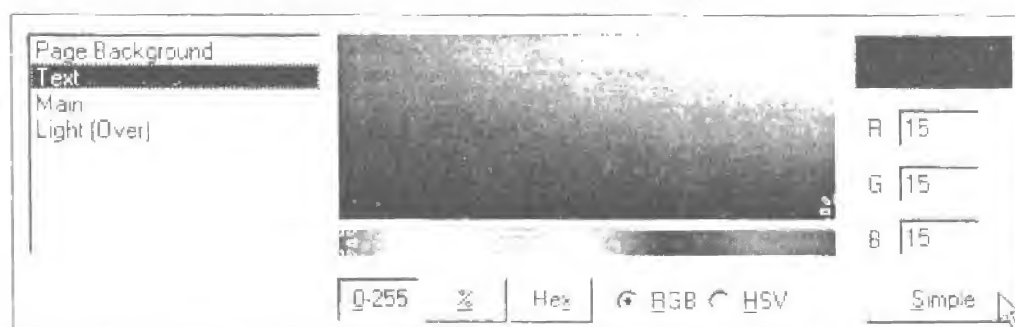


Tiếp theo, bạn hãy tiến hành thay đổi màu sắc cho bộ nút này. Bạn hãy nhấp chuột vào mục **Color**. Cửa sổ mới xuất hiện cho bạn một bảng gồm nhiều màu để chọn lựa.



Với bộ nút đã chọn, cửa sổ màu cho phép bạn thay đổi bốn màu: màu nền của trang chứa các nút (**Page Background**), màu chữ (**Text**), màu nút (**Main**), màu của nút tròn khi bạn rê chuột lên nút này (**Light (Over)**). Tuy nhiên, nếu bạn không muốn chọn những màu định sẵn, bạn có thể nhập thông số màu tùy ý **RGB** (Red, Green, Blue) bằng cách nhấp vào nút **Advanced**.

Một cửa sổ mới sẽ xuất hiện cho bạn ba ô để nhập thông số màu.



Trong cửa sổ này, bạn chọn màu chữ (**Text**) là màu trắng với thông số RGB lần lượt là: 255, 255, 255.



Tiếp theo, bạn chọn màu xanh cho màu nút (**Main**) với thông số màu RGB lần lượt là : 0, 102, 0.



Cuối cùng, bạn chọn màu cam cho nút tròn (**Light (Over)**), bạn sẽ nhìn thấy màu này khi rê chuột lên nút). Thông số RGB của màu này lần lượt như sau: 255, 153, 0.

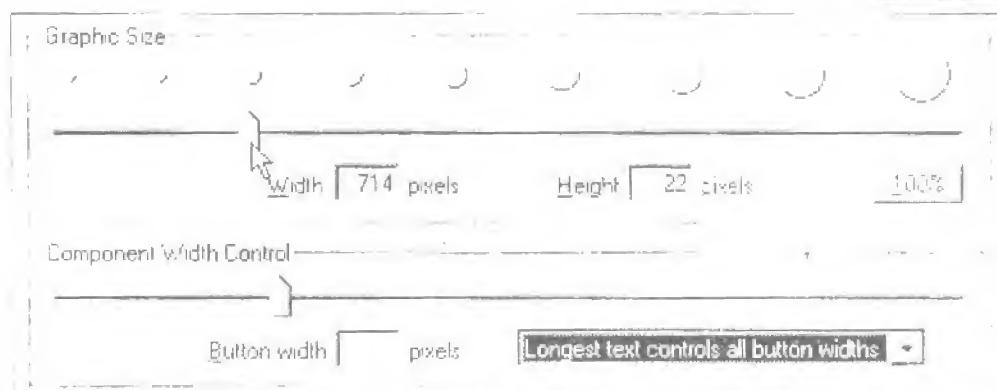


Khi thực hiện xong, bạn hãy xem kết quả hiển thị trên màn hình **Viewing...**



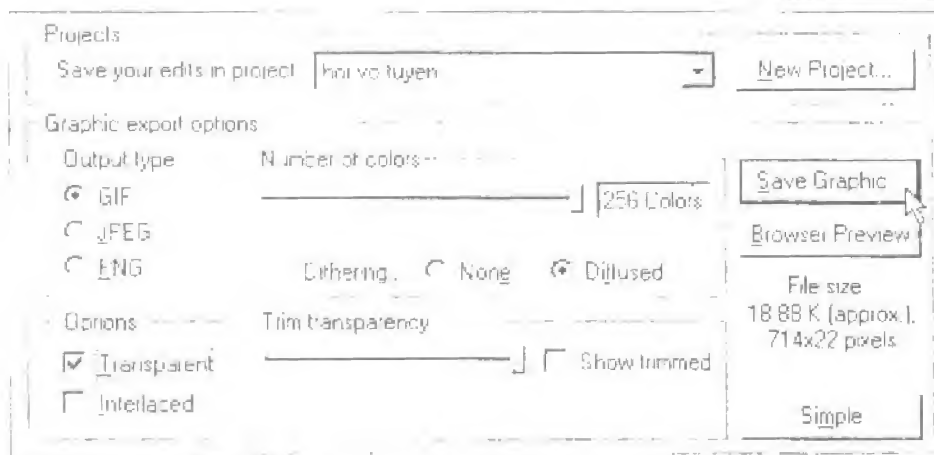
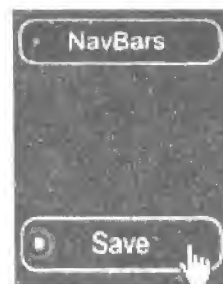
Bây giờ, bạn hãy tiến hành thay đổi kích thước cho bộ nút này bằng cách nhấp vào nút **Size**. Một cửa sổ xuất hiện, bạn hãy nhập **Width: 714**, **Height: 22** hoặc bằng cách nhấp và kéo nút trên thanh trượt.

**Lưu ý:** Width là chiều dài của toàn bộ các nút mà bạn đang thiết kế.

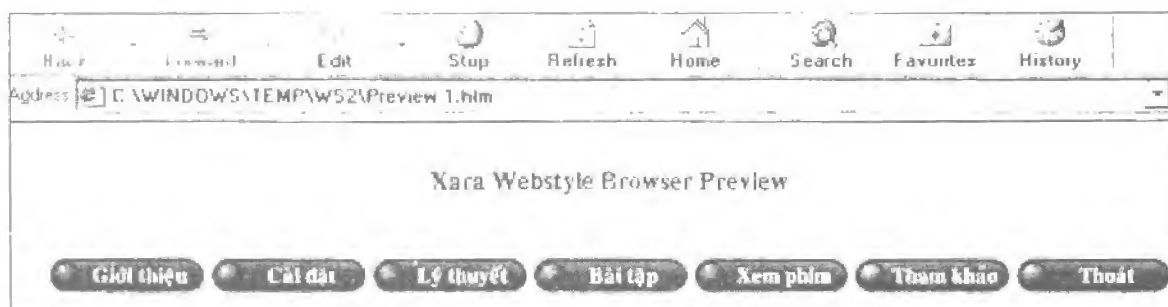


Khi thực hiện xong các hiệu chỉnh cần thiết, bạn hãy tiến hành lưu lại bộ nút này bằng cách nhấp chọn nút **Save**

Một cửa sổ mới xuất hiện. Trong khung **Output type**, bạn nhấp chọn tùy chọn **GIF**, trong khung **Options**, nhấp chọn **Transparent**, trong khung **Number of colors**, bạn chỉnh **256 Colors** đồng thời chọn mục **Diffused**



Khi hoàn tất việc chọn lựa, bạn có thể nhấp vào nút **Browser Preview** để xem lại một lần nữa những gì đã thực hiện trên trình duyệt.



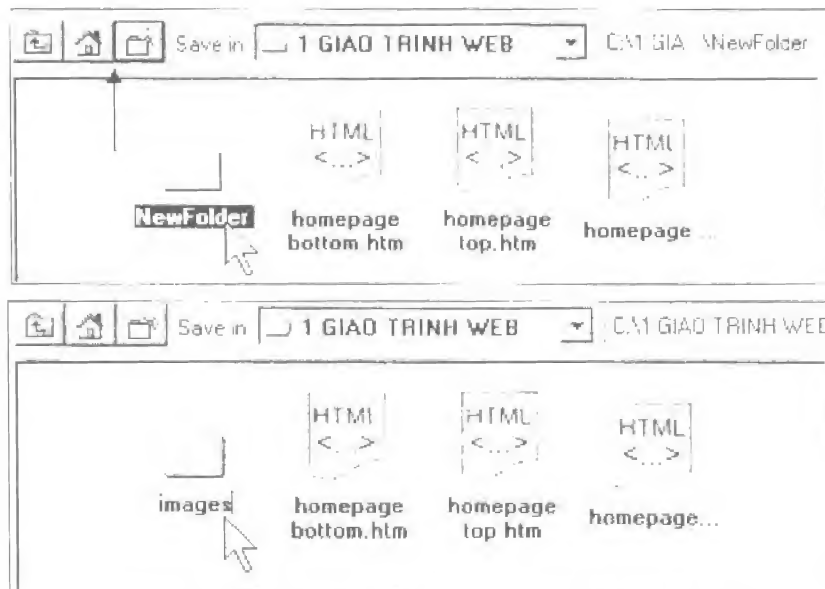
Cuối cùng, bạn hãy nhấp vào mục **Save Graphic**. Một cửa sổ mới xuất hiện.

Trong cửa sổ này, tại mục **Save in**, bạn chọn thư mục chứa các trang Web đã lưu trong cửa sổ FrontPage trước đó (Ở đây trang Web được lưu trong thư mục **1 GIAO TRÌNH WEB**)



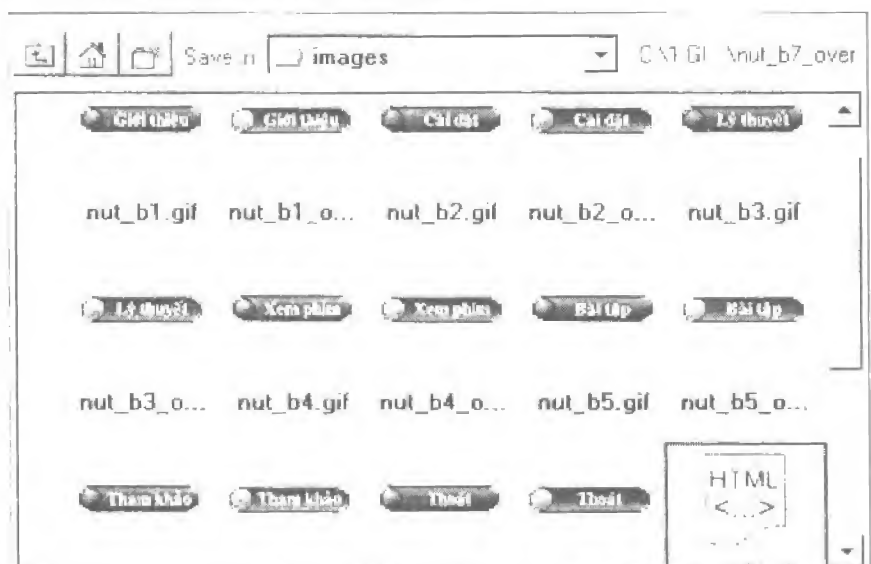
Tiếp tục, bạn hãy nhấp vào biểu tượng để tạo một thư mục chứa bộ nút này. Một biểu tượng cùng với chữ **NewFolder** xuất hiện trong khung bên dưới. Bạn nhấp vào chữ **images**.





Bây giờ, bạn nhấp đúp chuột vào biểu tượng có chữ **images** này (chữ này sẽ xuất hiện trong mục **Save in** khi bạn thực hiện đúng thao tác). Trong mục **File name**, bạn nhập tên cho trang Web chứa bộ nút này là **nút**. Chọn xong nhấp chuột vào nút **Save**.

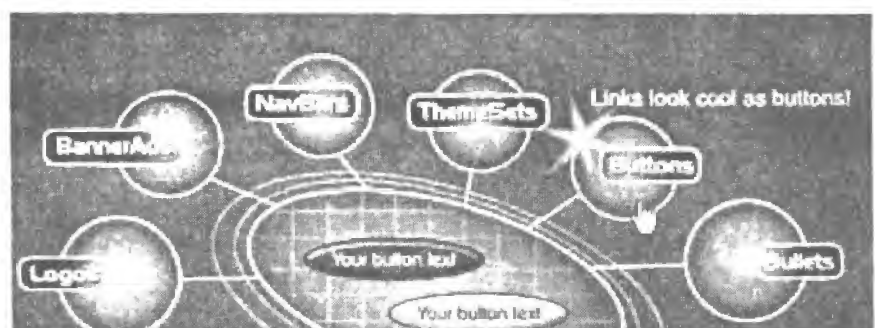
Lúc này, bạn dễ dàng nhận thấy các nút đã được lưu trữ vào thư mục **images** bao gồm các nút tĩnh (nút khi chưa đưa chuột tới) và các nút thay đổi (nút xuất hiện khi đưa chuột tới).



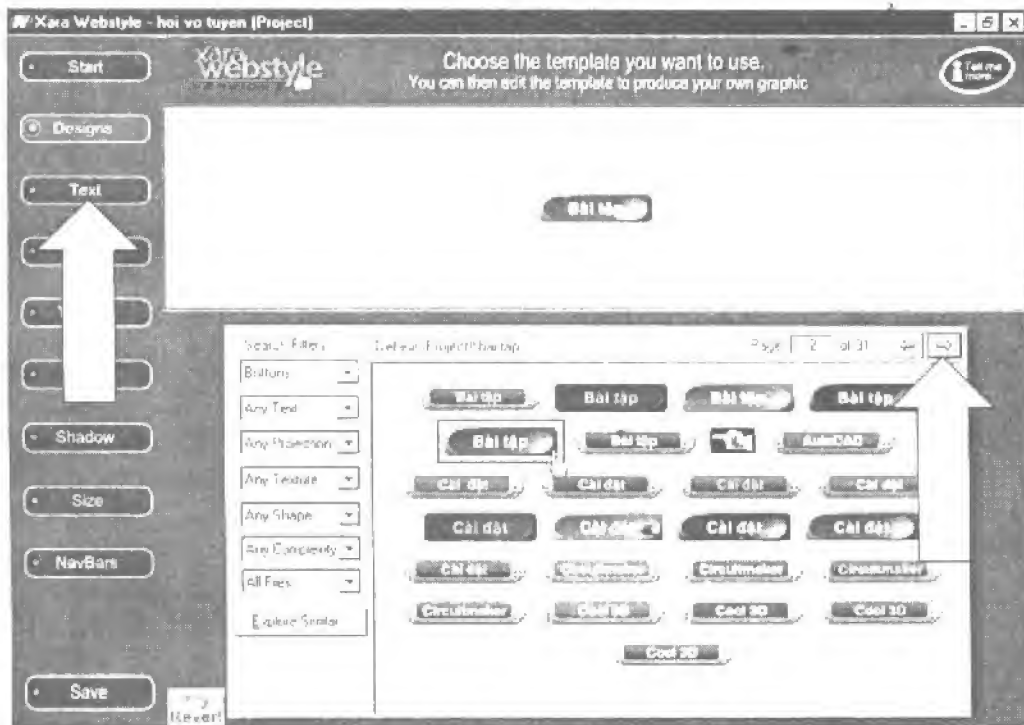
Tiếp tục công việc, bạn hãy tạo một thanh tiêu đề cho trang Web. Bạn nhấp vào nút **Start** để trở về màn hình chính của Xara WebStyle.



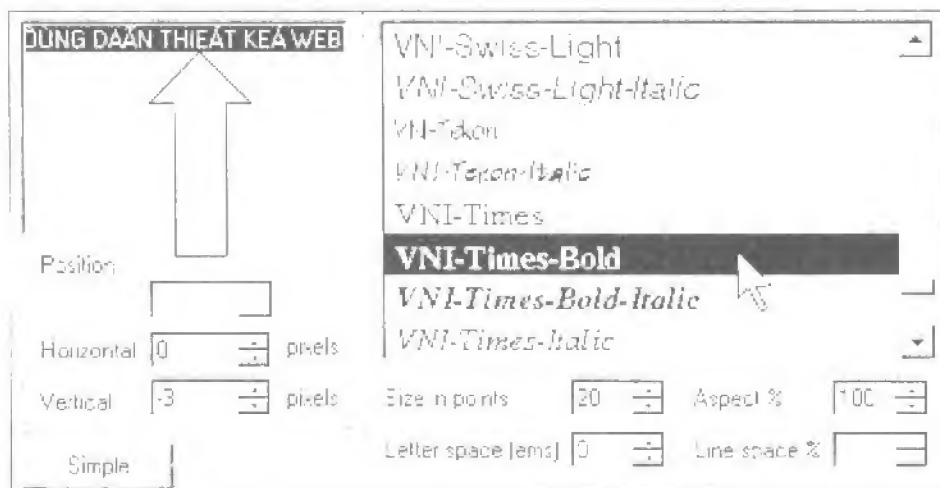
Trong cửa sổ này, bạn nhấp chọn mục **Buttons**. Một cửa sổ mới xuất hiện.



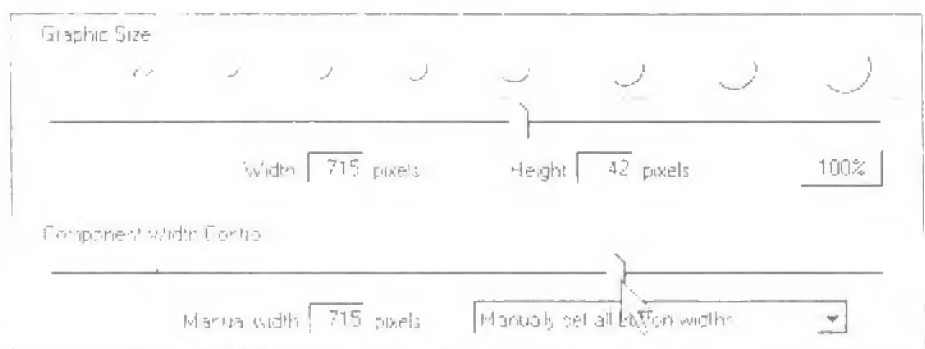




Trong cửa sổ này, bạn nhấp vào mũi tên hướng tới màu xanh, sau đó nhấp chọn một loại nút phù hợp. Chọn xong, để nhấp vào dòng tiêu đề, bạn hãy nhấp chọn nút Text. Một cửa sổ mới xuất hiện, bạn nhập dòng chữ "GIÁO TRÌNH ĐIỆN TỬ – HƯỚNG DẪN THIẾT KẾ WEB" vào khung Text, chọn Font **VNI-Times-Bold**, Size in points: 20, Vertical: -3.



Tiếp tục, bạn nhấp chọn nút **Size**. Một cửa sổ xuất hiện. Trong cửa sổ này, tại khung **Graphic Size**, bạn tiến hành hiệu chỉnh các thông số sau: **Width: 715**, **Height: 42**.

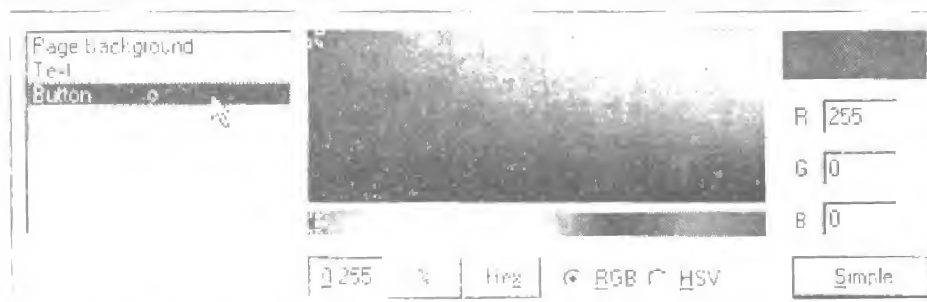


Sau khi hiện chỉnh **Size** (kích cỡ), bạn hãy thay đổi màu sắc cho tiêu đề này bằng cách nhấp chọn vào mục **Color**. Một cửa sổ mới xuất hiện.

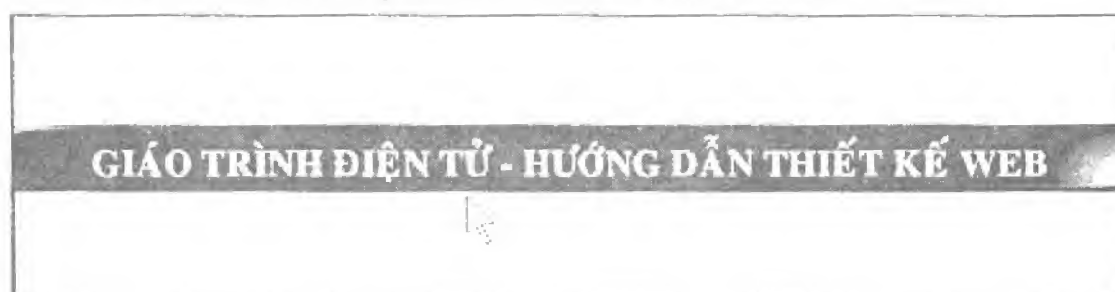
Trong cửa sổ này, nhấp chọn mục **Text** và nhập thông số màu RGB lần lượt là 255, 255, 255.



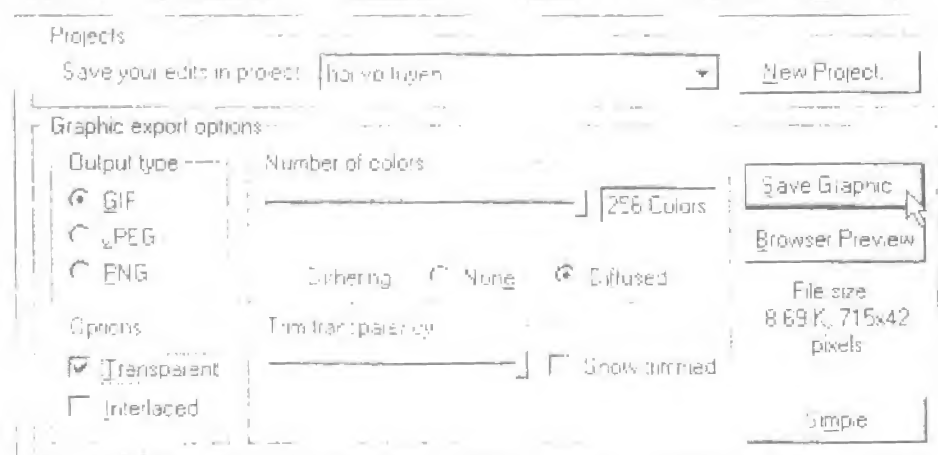
Sau đó, bạn nhập sang mục **Button** và nhập thông số màu RGB lần lượt như sau: 255, 0, 0.



Bạn hãy xem lại kết quả đã thực thi ở vùng **Viewing Mouse Over State**

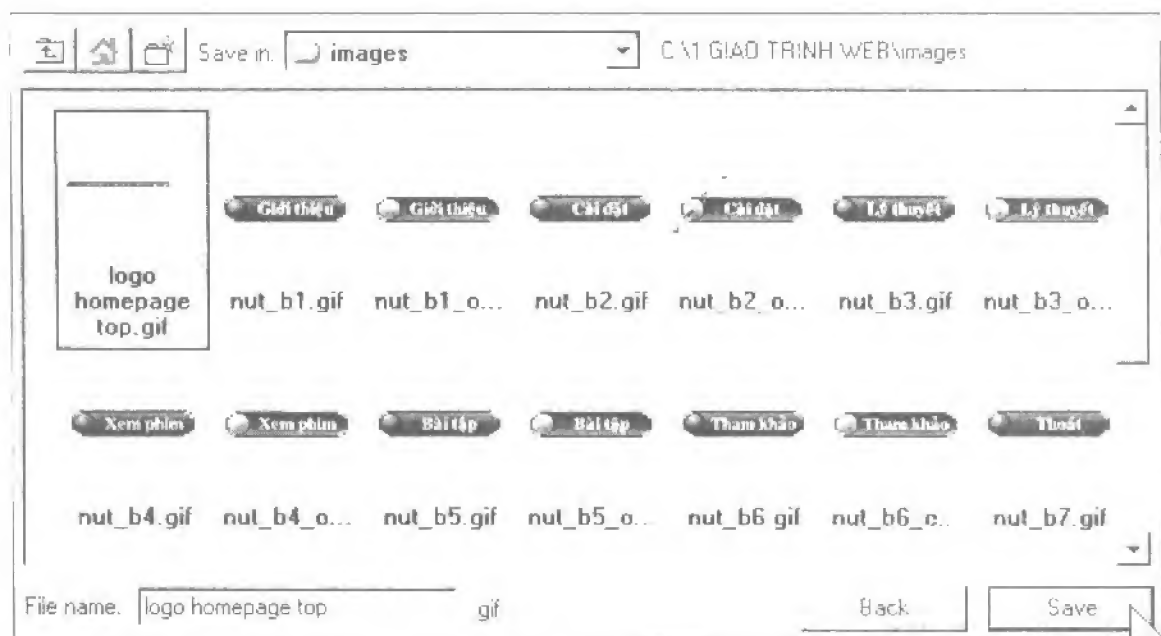


Cuối cùng, bạn tiến hành lưu trữ thành tiêu đề này lại bằng cách nhấp chọn mục **Save**. Một cửa sổ xuất hiện.



Trong cửa sổ này, bạn chọn mục **GIF** trong khung **Output type**, **Transparent** trong khung **Options**, chọn mục **Diffused** vào 256 màu trong khung **Number of colors**. Xong nhấp chọn **Save Graphic**.

Một cửa sổ mới xuất hiện. Trong cửa sổ này, Xara WebStyle sẽ mặc định thư mục lưu trữ hiện hành là thư mục đã được chọn trong lần lưu trữ gần nhất trước đó. Bây giờ, trong mục **Save in**, bạn hãy chọn thư mục để lưu trữ thành tiêu đề này (nếu thư mục này chưa được hiện hành).

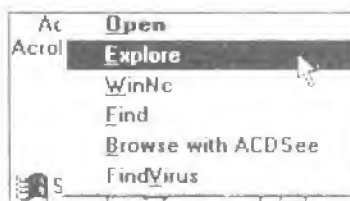


Bạn nhớ rằng, phải lưu file này trong thư mục có chứa bộ nút (vừa tạo trước đó) - cụ thể ở đây là thư mục **images** trong thư mục **1 GIAO TRINH WEB**.

Tiếp tục, trong mục **File name**, bạn nhập tên cho thanh tiêu đề này là **logo homepage top** sau đó nhấp chọn **Save** để kết thúc công việc.

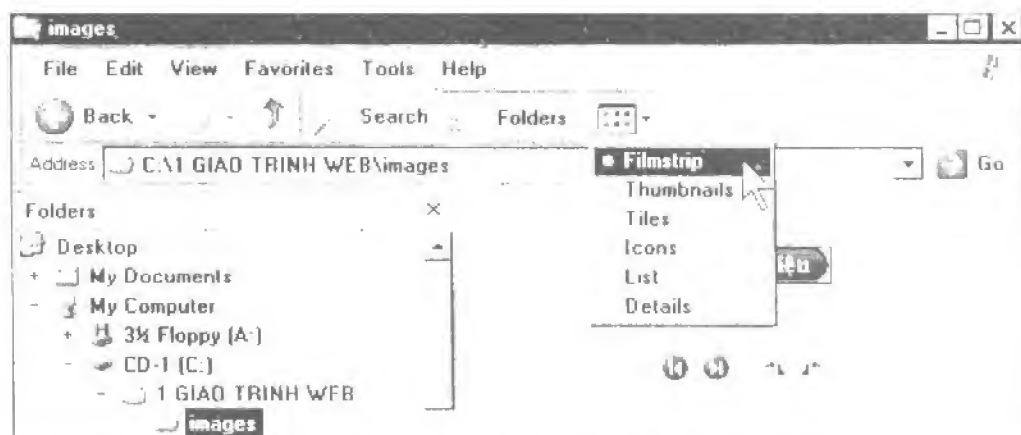
Trong suốt quá trình tạo nút, bạn có thể nhận thấy rằng khi lưu lại bộ nút liên kết, **Xara WebStyle** tự động đặt tên cho các nút trong bộ nút này. Với tên mặc định này, bạn sẽ gặp rất nhiều khó khăn vì tên nút không thể hiện được nội dung của nút.

Để giải quyết khó khăn trên, trước khi tiến hành chèn các nút này vào trang Web, bạn hãy tiến hành đổi tên toàn bộ các nút trong bộ nút này. Để thực hiện, bạn hãy mở cửa sổ **Exploring** bằng cách nhấp phải vào nút **Start** và chọn **Explore** từ menu.



Cửa sổ **Exploring** xuất hiện. Trong cửa sổ này, trong khung bên trái, bạn hãy tìm và nhấp chọn vào thư mục **images** trong thư mục **1 GIAO TRINH WEB**. Lúc này, trong khung bên phải, bạn sẽ thấy xuất hiện danh sách một loạt các nút.

Trên thanh nút chuẩn, bạn nhấp chọn nút **Views** sau đó chọn kiểu hiển thị là **Filmstrip** (đối với Windows XP).

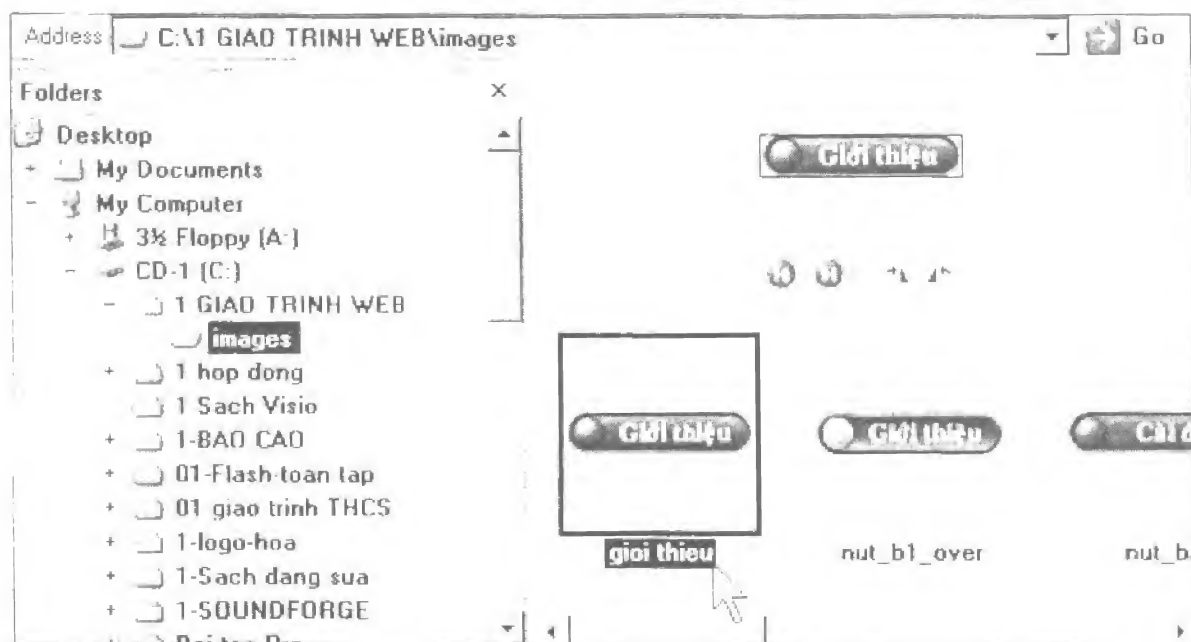
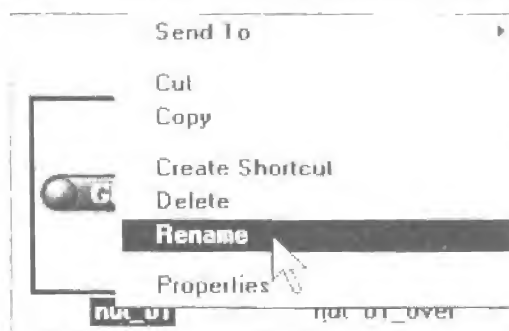


(Và chọn **Views > as Web Page** đối với Windows 98)

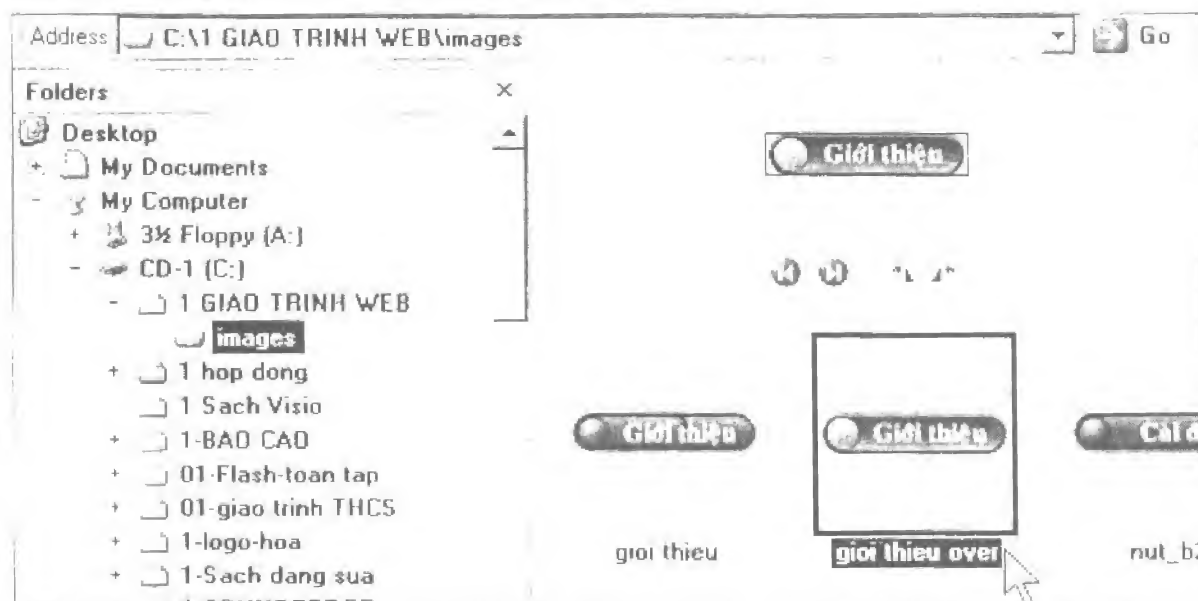
Để thay đổi tên cho từng nút, hãy nhấp vào tên nút đó để nội dung nút được hiển thị.

Sau đó bạn nhấp phải chuột lên nó. Một menu xuất hiện, bạn nhấp chọn **Rename** và đổi tên cho nó.

Ví dụ: Khi nhấp vào nút **b1**, bạn thấy nút này có nội dung là **Giới thiệu**. Vì vậy bạn hãy đổi tên nút **b1** thành **gioi thieu**. (Chú ý : Tên file không có dấu).

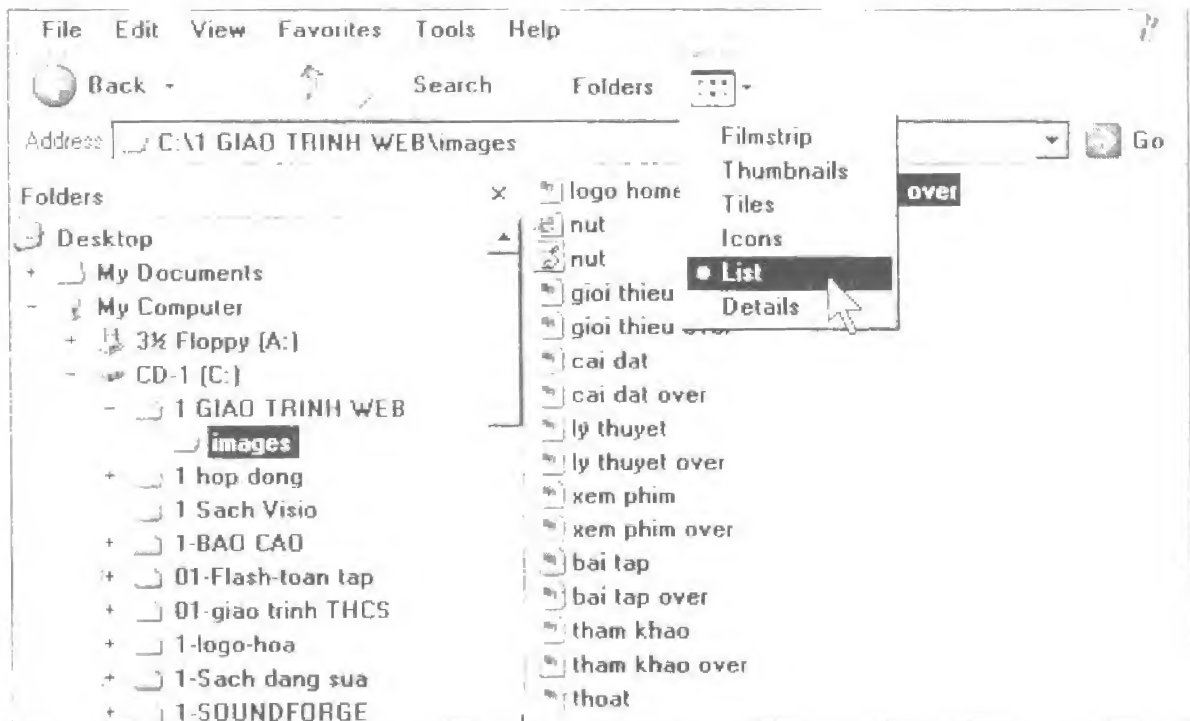


Tiếp tục, khi nhấp chọn vào nút **nút\_b1\_over**, bạn sẽ thấy nó cũng có nội dung là **Giới thiệu**. Tuy nhiên, bạn đừng lo lắng, bạn có thể nhận thấy màu của dấu tròn phía trước chữ **Giới thiệu** có màu khác với nút vừa đổi tên. Vì vậy, bạn đặt tên cho nút này là **gioi thieu over** cũng bằng cách nhấp phải chuột lên nó sau đó chọn **Rename**.



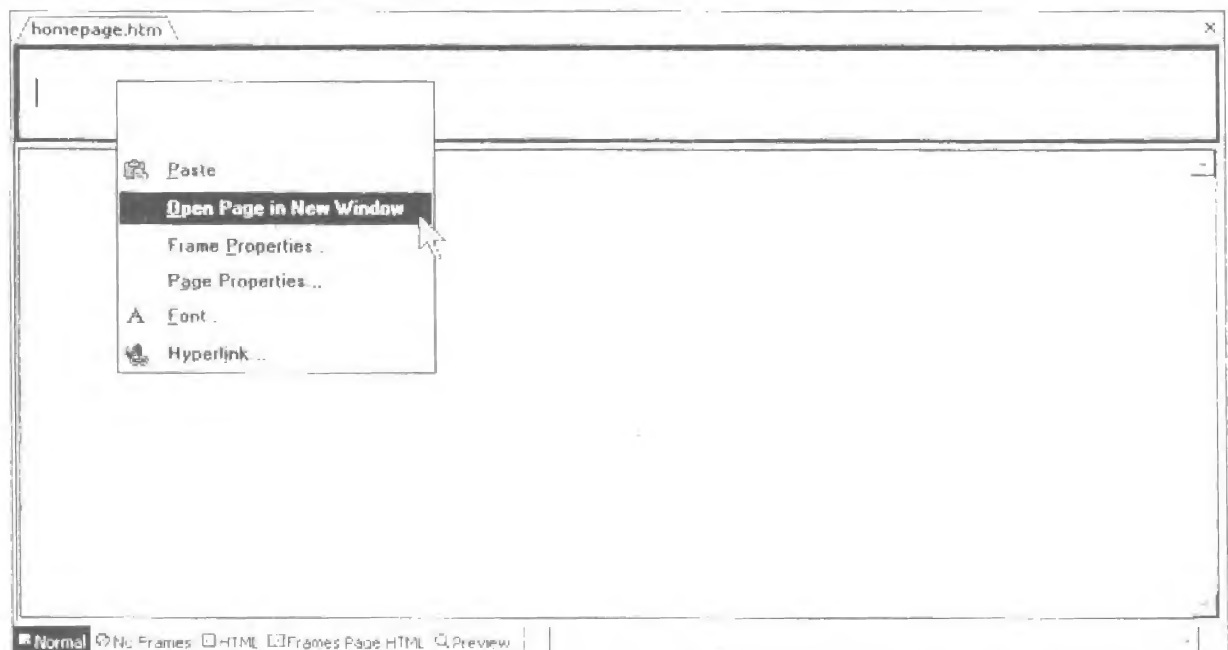
**Lưu ý :** Các nút có chữ **over** nằm ở cuối tên file sẽ được hiển thị trên màn hình khi bạn kéo rê chuột đến. (Bạn hãy xem lại chi tiết phần này khi thiết kế chúng trong Xara WebStyle).

Tương tự cho các nút còn lại, bạn hãy đổi tên chúng cũng bằng các thao tác trên. Lúc này, bạn đã có được một bộ nút được đổi tên như mong muốn.

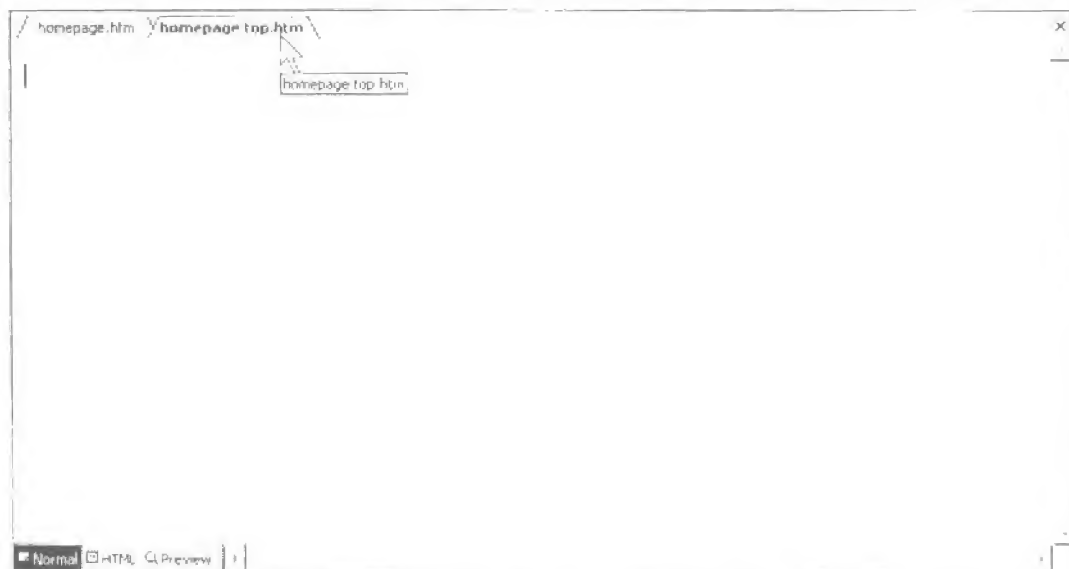


Như vậy là bạn đã cơ bản hoàn tất việc tạo dữ liệu cho trang Web. Bạn hãy trở lại công việc chính của mình là thiết kế trang Web và tạo các liên kết giữa chúng.

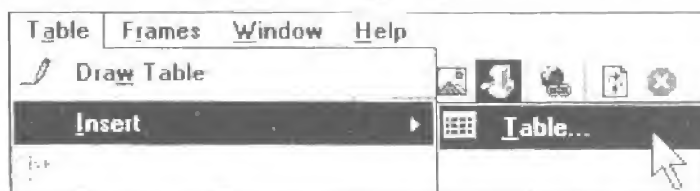
Trở lại cửa sổ **Microsoft Frontpage**, bạn hãy nhấp phải chuột vào trang Frame phía trên. Một menu xuất hiện, bạn nhấp chọn mục **Open Page in New Window**. Mục đích của việc chọn lựa này là nhằm mở rộng trang Frame trên để việc thiết kế được thuận tiện hơn.



Khi đó, trang Frame trên đã được mở rộng với tên trang hiển hành là **homepage top.htm**.

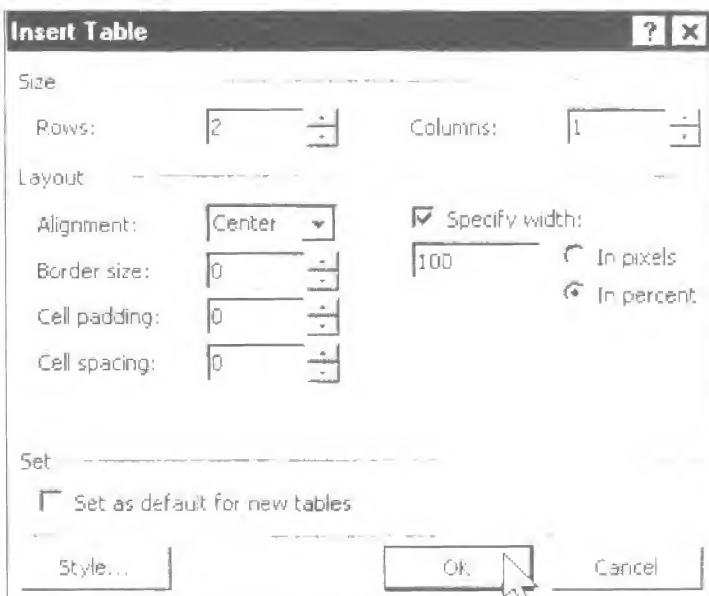


Trên trang này, bạn cần chèn một bảng (Table) gồm hai dòng bằng cách nhấp chọn **Table > Insert > Table**.

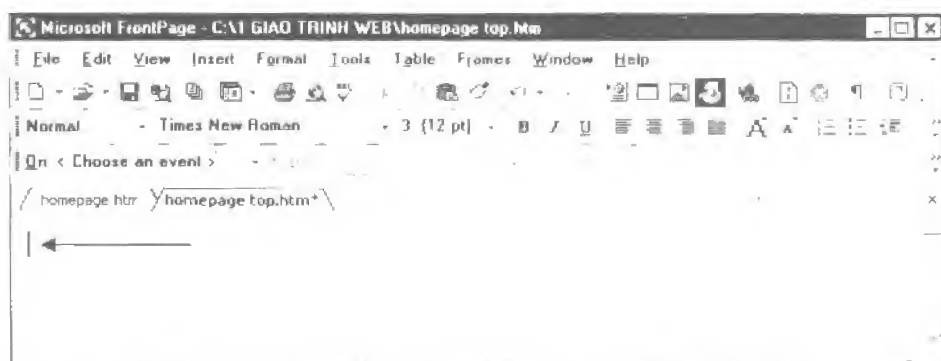


Hộp thoại **Insert Table** xuất hiện. Trong hộp thoại này, hiệu chỉnh các thông số như sau:

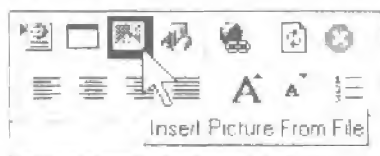
**Rows** (số dòng): 2, **Column** (số cột): 1, **Alignment**: Center, **Border size**: 0, **Cell padding**: 0, **Cell spacing**: 0 và nhấp chọn trước mục **Specify width**. Xong nhấp chọn **OK** để hoàn tất việc tạo bảng.



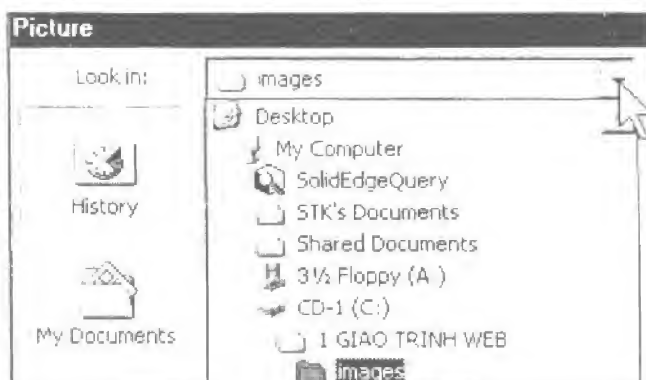
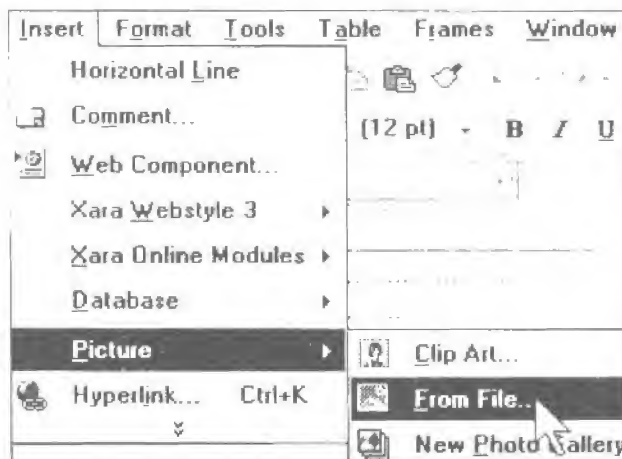
Một bảng xuất hiện gồm hai dòng và một cột.



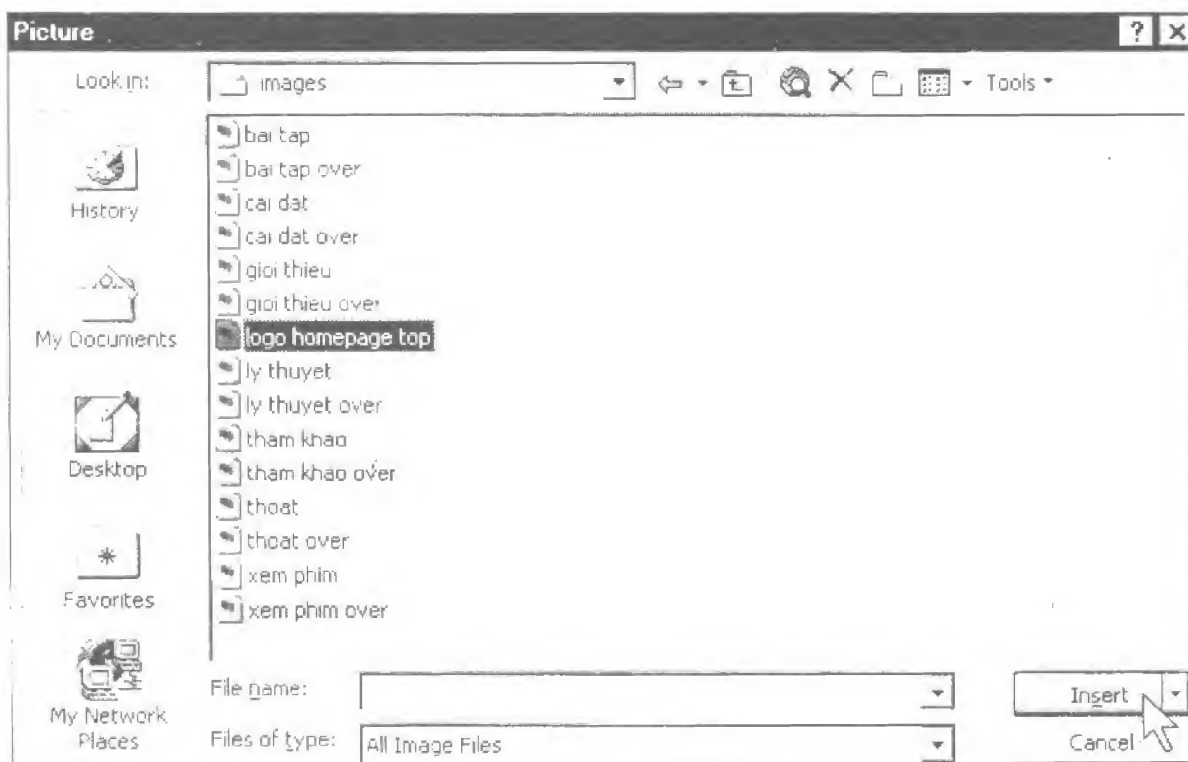
Tiếp tục, bạn sẽ chèn các hình ảnh đã tạo trước đó vào. Hãy để con trỏ chuột hiện hành trong dòng thứ nhất của bảng vừa tạo (con trỏ sẽ nhấp nháy ở đầu dòng). Sau đó nhấp chọn **Insert > Picture > From File...** hoặc nhấp chọn biểu tượng **Insert Picture From File**.



Sau khi nhấp chọn, hộp thoại **Picture** xuất hiện. Trong hộp thoại này, bạn hãy chỉ đường dẫn đến thư mục lưu trữ các hình ảnh đã tạo từ chương trình Xara WebStyle (**1 GIAO TRÌNH WEB\images**) bằng cách nhấp vào mũi tên hướng xuống trong mục **Look in:**.



Danh sách các hình ảnh hiển thị trong phần khung bên dưới, hãy nhấp chọn file tên **logo homepage top**. Xong nhấp chọn **OK**. Hộp thoại **Picture** đóng lại. Và tại dòng đầu tiên của bảng (Table) bạn thấy thanh tiêu đề với nội dung "GIÁO TRÌNH ĐIỆN TỬ - HƯỚNG DẪN THIẾT KẾ WEB" xuất hiện.







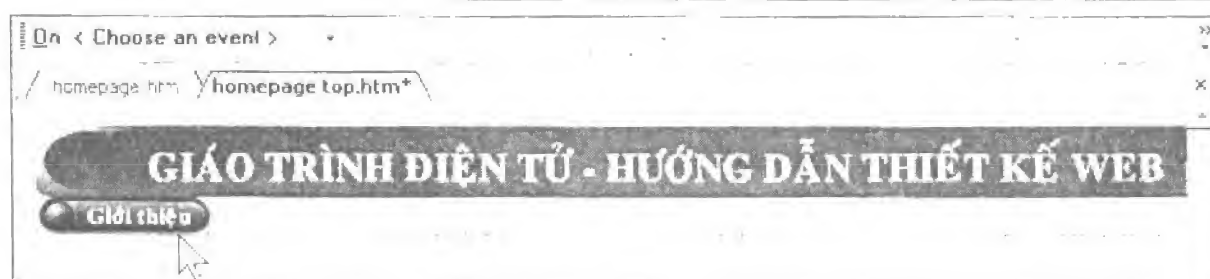
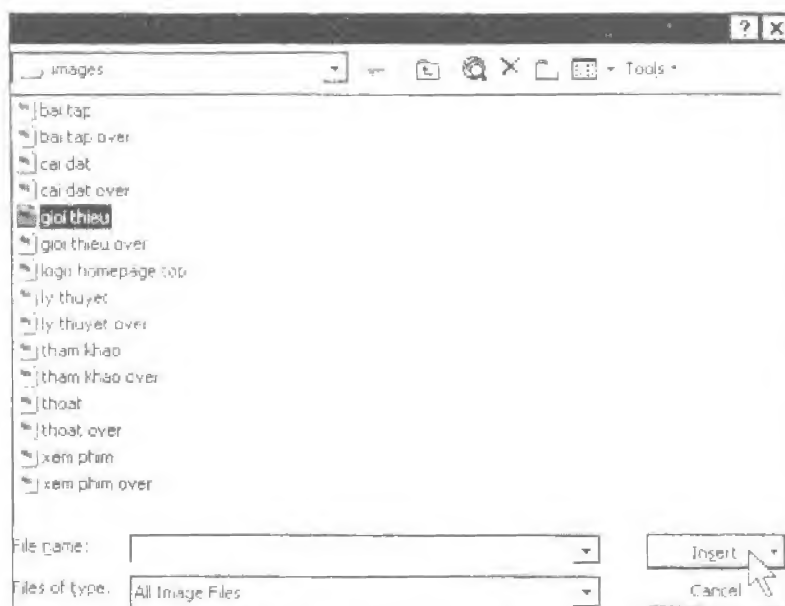
Tiếp tục, bạn hãy nhấp vào biểu tượng **Center** (canh giữa) để canh cho thanh tiêu đề này nằm giữa dòng đầu tiên của bảng.



Bây giờ, bạn nhấp vào dòng thứ hai của bảng để con trỏ chuột hiện hành tại vị trí đầu tiên của dòng.

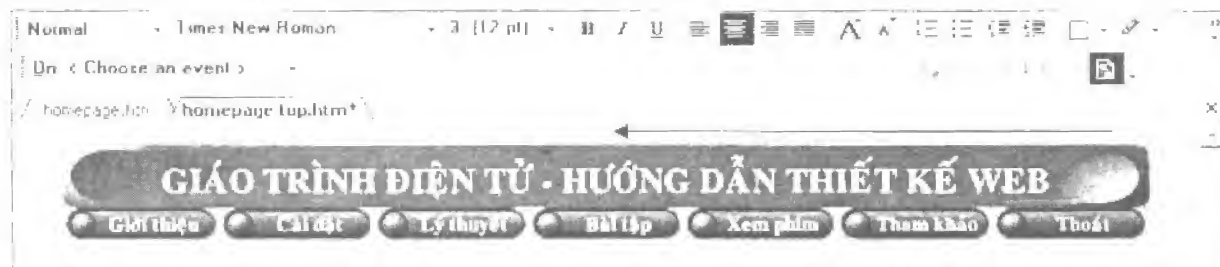
Ở đây, bạn sẽ tiến hành chèn thứ tư bộ nút liên kết đã tạo từ Xara WebStyle cũng bằng cách nhấp chọn **Insert > Picture > From File...** Hộp thoại **Picture** xuất hiện, bạn nhấp chọn file có tên **gioi thieu**. Xong nhấp chọn nút **OK**.

Khi đó, nút với nội dung **Giới thiệu** xuất hiện ở đầu dòng thứ hai của bảng.



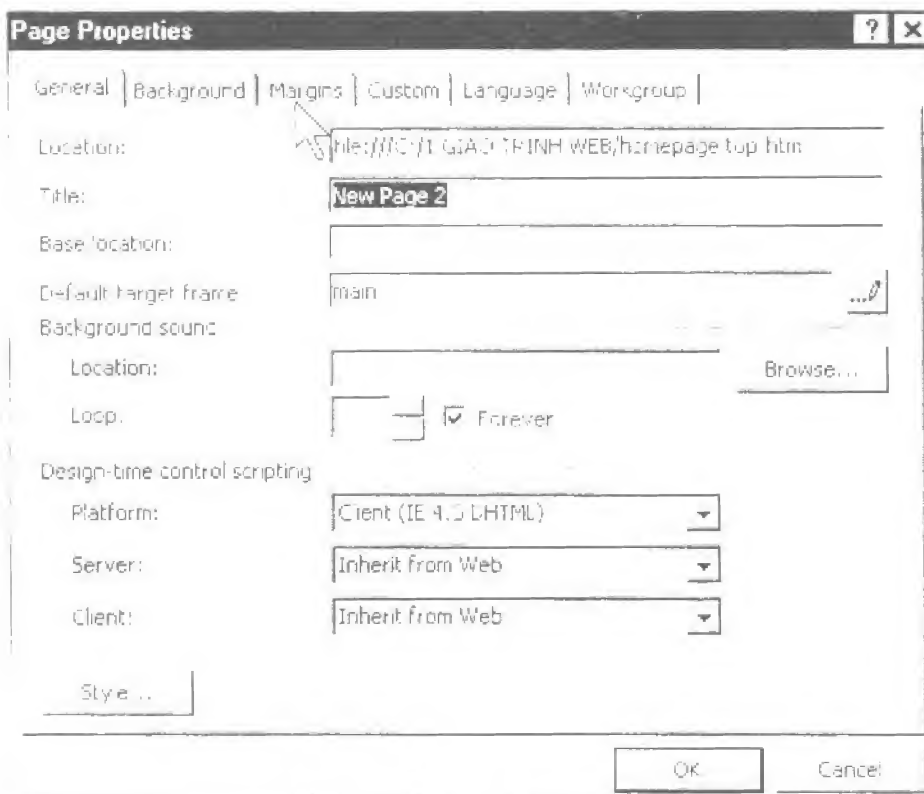
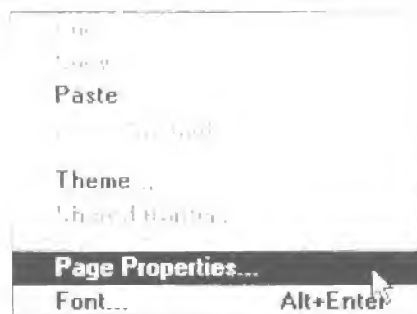
Lúc này, con trỏ chuột hiện hành nằm ngay phía sau nút mới chèn vào. Bạn giữ nguyên vị trí này và tiến hành chèn nút kế tiếp vào cũng bằng các thao tác tương tự như trên. Tuần tự các nút được chèn vào như sau: **Giới thiệu, Cài đặt, Lý thuyết, Bài tập, Xem phim, Tham khảo, Thoát.**

Khi chèn xong hoàn tất các nút này, bạn cũng nhấp vào biểu tượng **Center** để nền hành cảnh giữa cho chúng và bạn sẽ nhận được kết quả mong muốn.



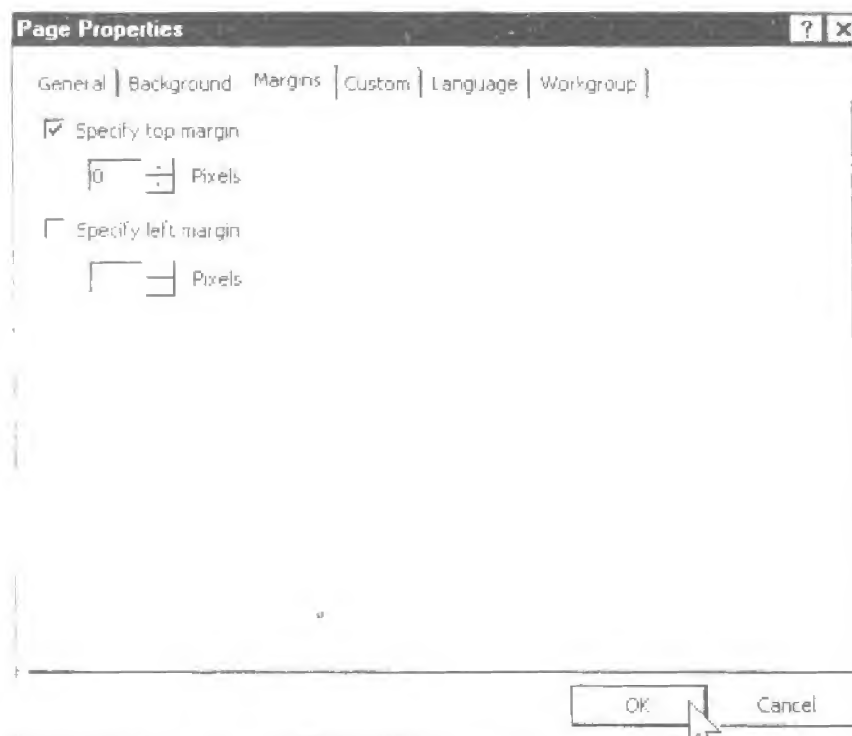
Tuy nhiên, bạn dễ dàng nhận thấy có một khoảng trống giữa thanh tiêu đề và đường giới hạn trên của trang Frame. Để loại bỏ nó, bạn hãy thực hiện thao tác sau:

Nhấp phải chuột vào vùng trống của trang Frame này (vùng không có bảng và ảnh). Một menu xuất hiện. Bạn nhấp chọn **Page Properties**. Hộp thoại **Page Properties** xuất hiện.

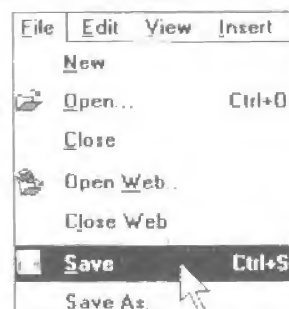


Hộp thoại này bao gồm 5 tab : **General, Background, Margins, Custom, Language** và **Workgroup**. Bạn hãy nhấp chọn tab **Margins**

Trong tab này, hãy nhấp vào hộp kiểm **Specify top margin** và chọn thông số bên dưới là **0 Pixels**. Xong nhấp **OK**. Bây giờ, khoảng trống này đã biến mất.



Tiếp tục, lưu lại những thao tác đã thực hiện này bằng cách chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**. Xong, bạn nhấp vào dấu x ở góc trên phải của trang Frame để thu nó nhỏ lại.



Và lúc này, trên trang tổng hợp, bạn nhận thấy một phần các nút trên trang Frame trên đã bị che khuất.

Muốn làm cho phần Frame này lớn đủ để thể hiện hết tất cả các nút, bạn hãy đưa chuột đến thanh ngang ngăn cách giữa hai frame cho đến khi con trỏ chuột xuất hiện hai mũi tên ở hai đầu. Khi đó, bạn hãy nhấn giữ chuột và kéo rê xuống phía dưới một đoạn (vừa đủ để thể hiện các nút). Xong thả chuột và bạn sẽ nhận được kết quả mong muốn.

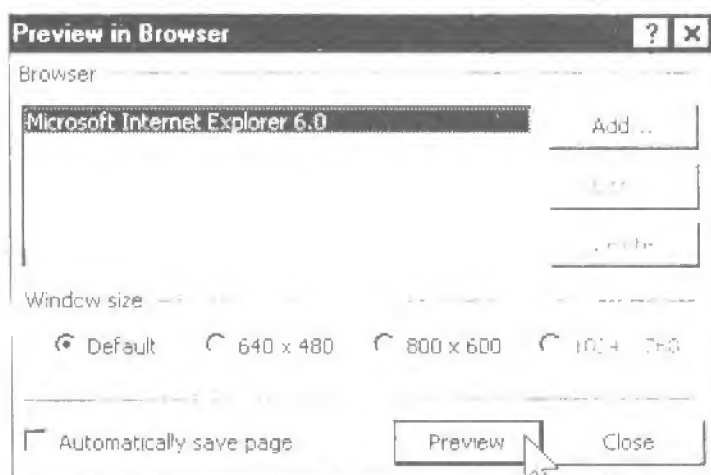


Khi thực hiện xong, bạn nhấn **Ctrl + S** để lưu lại.

Đối với trang Web, sau khi được thiết kế, chúng sẽ được gọi chạy trên trình duyệt. Ở đây, chúng ta sẽ dùng trình duyệt Web là **Internet Explorer**. Bây giờ, bạn sẽ cho trang Web mình thiết kế hiển thị lên trình duyệt bằng cách nhấp chọn **File > Preview in Browser...** hoặc nhấp chọn biểu tượng **Preview in Browser** trên thanh công cụ chuẩn.



Hộp thoại **Preview in Browser** xuất hiện, bạn nhấp chọn nút **Preview**.



**Lưu ý :** Hộp thoại này chỉ xuất hiện trong trường hợp, chọn hiển thị bằng phương thức **File > Preview in Browser**.

Khi nhấp chọn **Preview**, trình duyệt **Microsoft Internet Explorer** xuất hiện và nội dung bạn thiết kế trên trang Web được hiển thị. Trong cửa sổ trình duyệt, bạn có thể thấy địa chỉ đường dẫn của trang Web bạn thiết kế hiển thị trên thanh địa chỉ (**Address**).



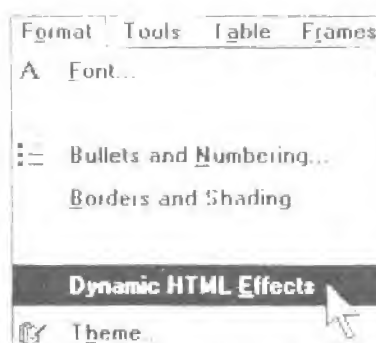
Tuy nhiên, khi đưa chuột lên các nút (Mouse Over) phía dưới thanh tiêu đề thì không thấy có sự thay đổi nào thay vì vòng tròn phía trước chữ phải đổi màu (như đã thấy trong phần **Preview** của cửa sổ **Xara WebStyle**). Để hiệu chỉnh điều này, bạn hãy thực hiện các thao tác sau : Trước tiên, bạn phải đảm bảo rằng ngoài các thanh công cụ có sẵn trên cửa sổ Frontpage như **Standard**, **Formating**, **Picture**, v.v... còn phải có thêm thanh công cụ **DHTML Effects**



Trong trường hợp không thấy có thanh công cụ này, bạn hãy nhấp phải chuột vào phần trống bên phải chữ **Help**, sau đó nhấp chọn vào mục **DHTML Effects**. (Nếu phía trước chữ này có dấu v, chứng tỏ thanh công cụ này đã được mở).



Hoặc bằng cách chọn **Format > Dynamic HTML Effects** từ thanh trình đơn.



Tiếp theo, bạn nhấp chọn nút **Giới thiệu**. Tại mục đầu tiên của thanh công cụ **DHTML Effects** xuất hiện dòng chữ **On < Choose an event >** tác mục còn lại bị mờ đi – không cho phép có một sự chọn lựa nào khác). Bạn nhấp chọn vào mũi tên hướng xuống của mục đầu tiên, sau đó chọn **Mouse over**.



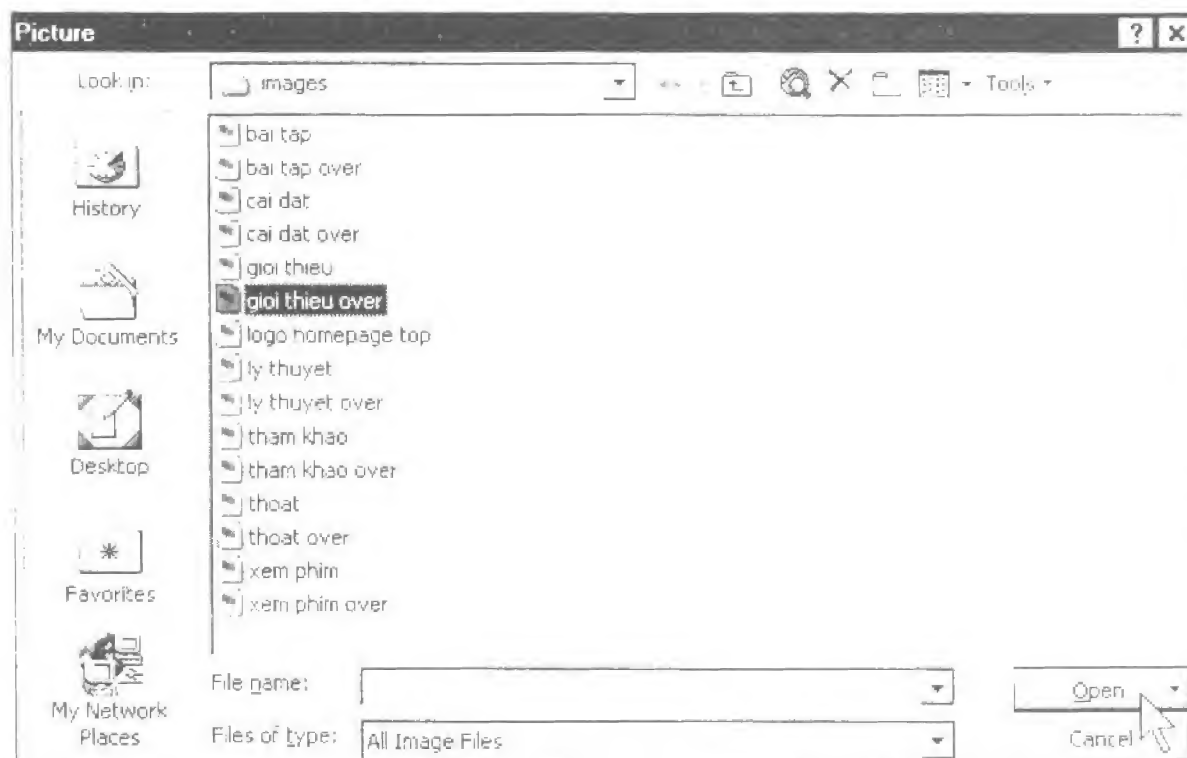
Lúc này, mục thứ hai hiển thị với nội dung là **Apply < Choose an effect >**. Bạn nhấp vào mũi tên hướng xuống và chọn **Swap Picture**.



Khi thực hiện xong bước trên, mục thứ ba của thanh công cụ này sẽ hiển thị với nội dung ban đầu là **< Choose Settings >**. Bạn nhấp vào mũi tên hướng xuống và chọn **Choose picture...**



Sau khi chọn **Choose picture...**, hộp thoại **Picture** xuất hiện.



Trong hộp thoại này, bạn hãy chỉ đường dẫn đến thư mục chứa bộ nút. Danh sách các nút hiển thị trong khung bên dưới, bạn nhấp chọn file **gioi thieu over** và nhấp nút **Open** để hoàn tất.

Để lưu lại kết quả thực hiện, bạn nhấp chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**.

Việc kế tiếp là hiển thị chứng lên trình duyệt Web để xem nút **Giới thiệu** có sự thay đổi như mong muốn không? Bạn nhấp chọn vào biểu tượng **Preview in Browser**.



Cửa sổ **Microsoft Internet Explore** xuất hiện. Bạn hãy đưa chuột lên nút **Giới thiệu**. Lúc này, con trỏ chuột có hình bàn tay và vòng tròn trước chữ **Giới thiệu** cũng đổi màu.



Tương tự, bạn hãy nhấp chọn lần lượt các nút còn lại và thực hiện tuần tự các bước thao tác trên cho chúng. Tuy nhiên, thay vì chọn file **gioi thieu over** thì bạn lần lượt chọn : **cai dat over**, **ly thuyet over**, **bai tap over**, **xem phim over**, **tham khao over** và **thoat over**.

Khi thực hiện xong, bạn nhấn **Ctrl + S** để lưu lại. Và một lần nữa, bạn nhấp chọn vào biểu tượng **Preview in Browser** trên thanh trình đơn để kiểm tra kết quả thực hiện trên những nút này.

Bây giờ, bạn có thể thấy sự thay đổi trên mỗi nút mỗi khi đưa chuột đến.



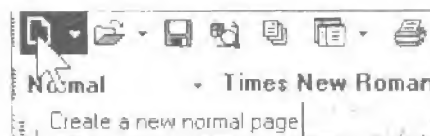
Cuối cùng, điều đơn giản nhưng lại quan trọng nhất trong việc hình thành cấu trúc trang Web là bạn phải tạo liên kết (**Hyperlink**) cho các nút. Điều này có nghĩa là khi nhấp vào một nút thì một trang Web được mở ra và trang này sẽ chứa một số nội dung cần thiết (do yêu cầu thiết kế).

Để dễ hình dung công việc, bạn sẽ thao tác cụ thể trên nút **Giới thiệu** với yêu cầu như sau: Nhấp vào nút **Giới thiệu** để mở một trang Web có tên **gioi thieu.htm**.

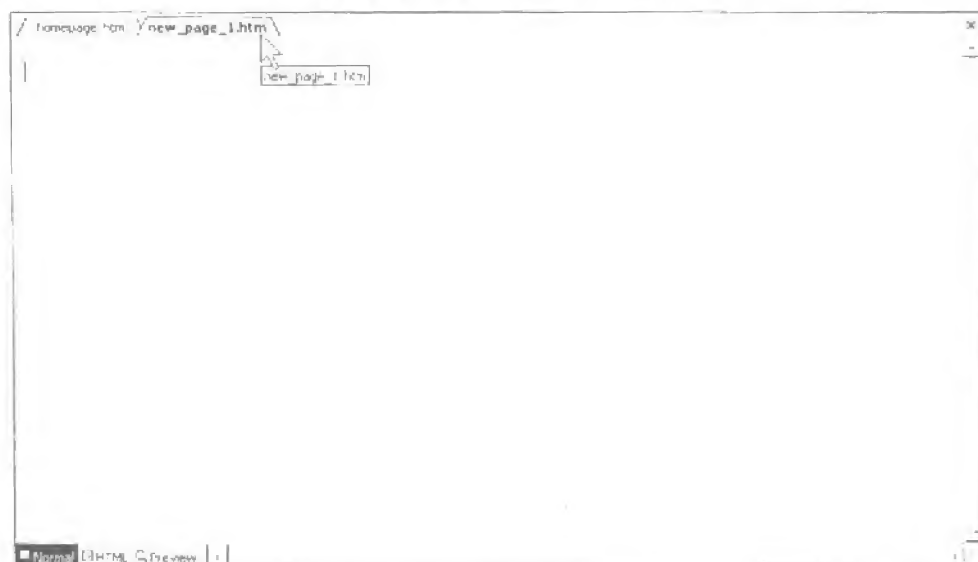
Yêu cầu này sẽ gồm hai việc xử lý chính là tạo ra trang Web có tên **gioi thieu.htm** và tạo một liên kết từ nút **Giới thiệu** đến trang **htm** này.

Trước tiên, chúng ta sẽ tạo trang **gioi thieu.htm**:

Trong cửa sổ Frontpage, bạn nhấp chọn biểu tượng **Create a new normal page** trên thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + N**.

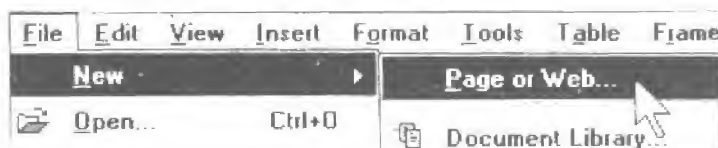


Một trang mới có tên **new\_page\_1.htm** xuất hiện trong cửa sổ Frontpage.



**Ghi chú :** Một cách khác để tạo ra một trang trắng không có chứa frame như sau:

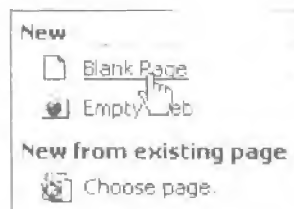
Nhấp chọn **File > New > Page or Web...**



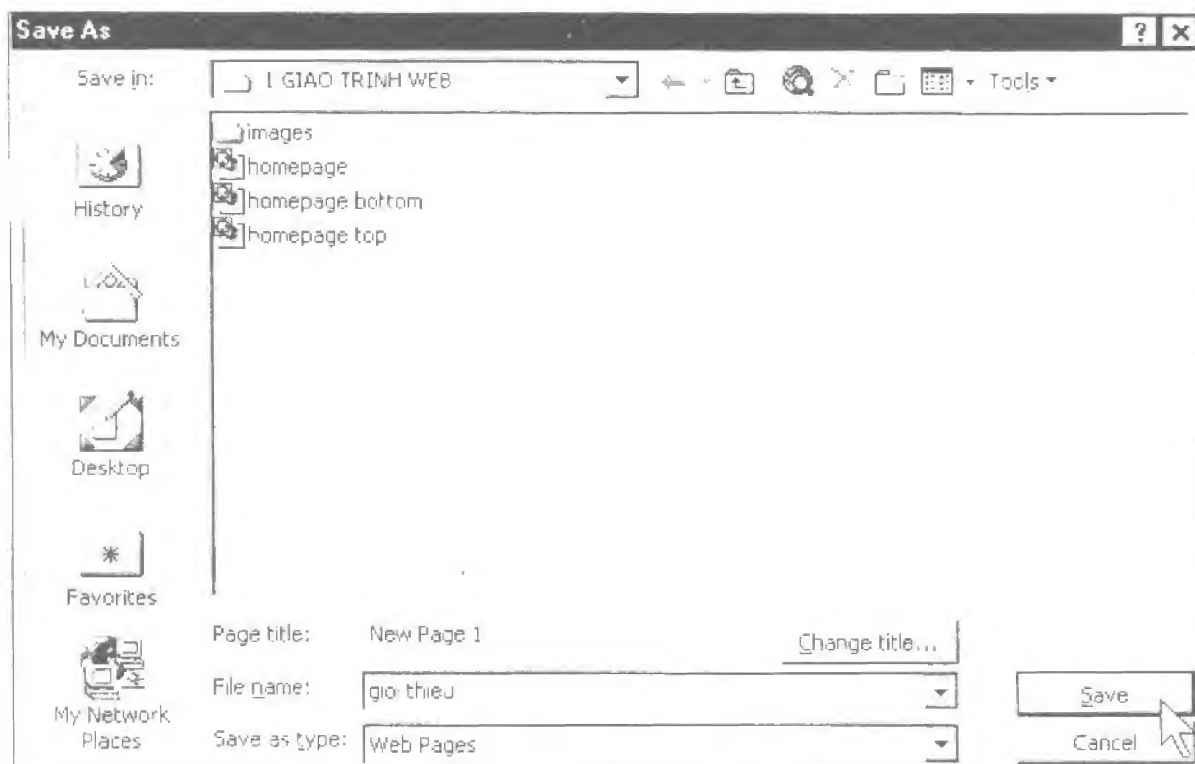


Màn hình xuất hiện một vùng **Task** có tên **New Page or Web** phía bên trái màn hình gồm các mục: **Open a Page**, **New**, ... với nhiều chọn lựa khác nhau.

Hãy nhấp chọn **Blank Page** trong mục **New**.



Bạn hãy lưu lại trang **new\_page\_1.htm** bằng cách nhấp chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**. Hộp thoại **Save As** xuất hiện.



Trong hộp thoại này, tại mục **Look in**, bạn hãy chỉ đường dẫn đến thư mục lưu trữ (thư mục đã lưu trữ các trang **homepage top**, **homepage bottom** và **homepage**).

Sau đó, trong mục **File name**, bạn nhập tên cho file này là **gioi thieu**. Xong nhấp **Save** để kết thúc việc lưu trữ.

Tiếp tục, trên trang này, bạn nhấp vào chữ **GIỚI THIỆU** và tô đen nó.

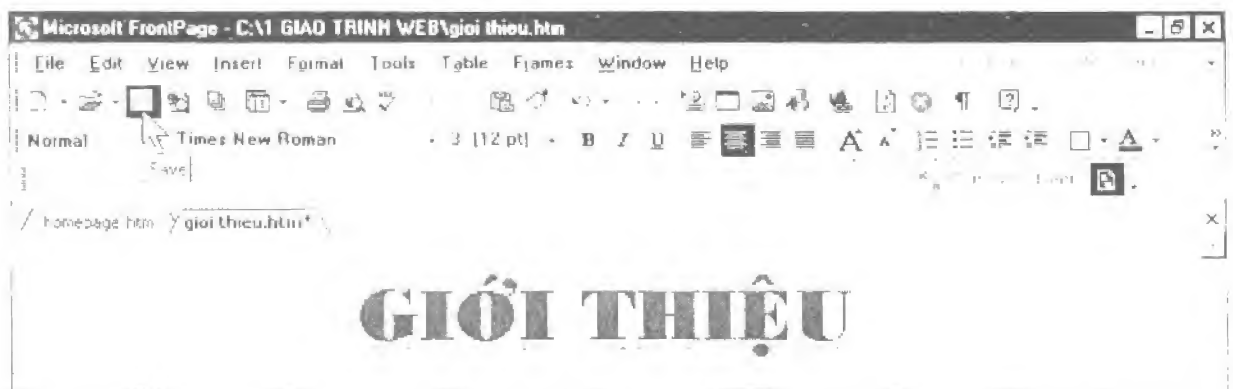


Bạn nhấp chọn Font **VNI-Bodoni-Poster** và chọn cỡ chữ là **7 (36 pt)**. Tiếp theo, bạn nhấp vào nút canh giữa. Sau đó, nhấp vào mũi tên hướng xuống bên phải chữ **A** và chọn màu đỏ (Red).

**Ghi chú** : Thay vì nhập chữ, bạn có thể tạo một tiêu đề hình ảnh và chèn nó vào vị trí này.



Bây giờ, bạn nhấp vào cửa sổ làm việc để xem lại, sau đó nhấn **Ctrl + S** hoặc nhấp vào biểu tượng **Save** trên thanh công cụ để lưu lại kết quả.



(Với trang **gioi thieu.htm** này, trong phần trống phía dưới tiêu đề **GIỚI THIỆU** bạn sẽ đưa những nội dung cần thiết vào.)

Khi đã nhấn **Ctrl + S** để lưu lại, bạn nhấp vào dấu **x** để đóng trang **gioi thieu.htm** và hiển thị trang làm việc hiện hành **homepage.htm**.

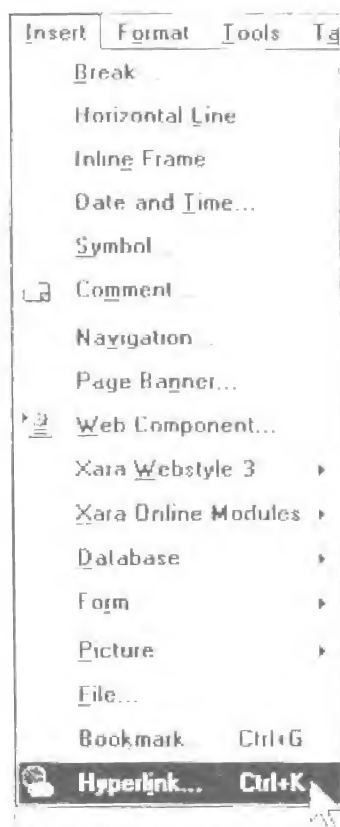


Tiếp theo, bạn sẽ tạo một liên kết để khi nhấp vào nút **Giới thiệu** thì trang **gioi thieu.htm** (vừa được tạo) sẽ được hiển thị trong trang **Frame** bên dưới bằng cách thực hiện tuần tự các thao tác sau.

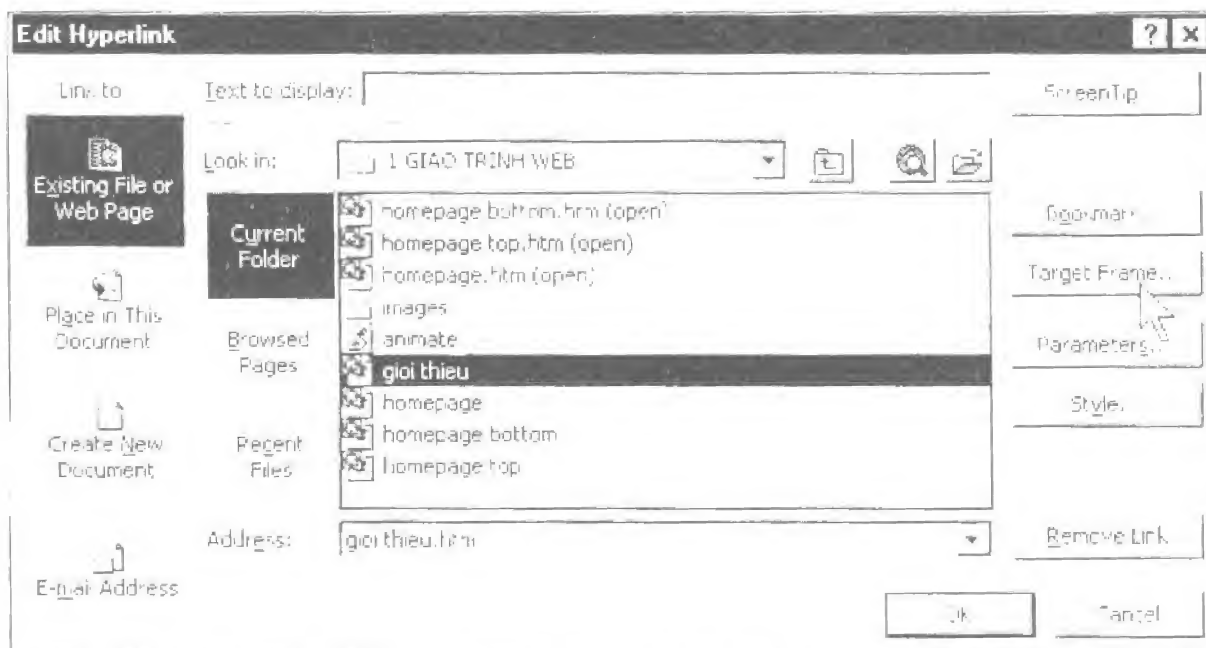
Trước tiên, bạn nhấp chọn nút **Giới thiệu**. Khi nhấp chọn, bạn sẽ thấy xuất hiện một khung bao quanh nút này như hình minh họa



Tiếp theo, bạn nhấp chọn **Insert > Hyperlink...** trên thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + K**. Hoặc có thể nhấp vào biểu tượng **Insert Hyperlink** trên thanh công cụ chuẩn.



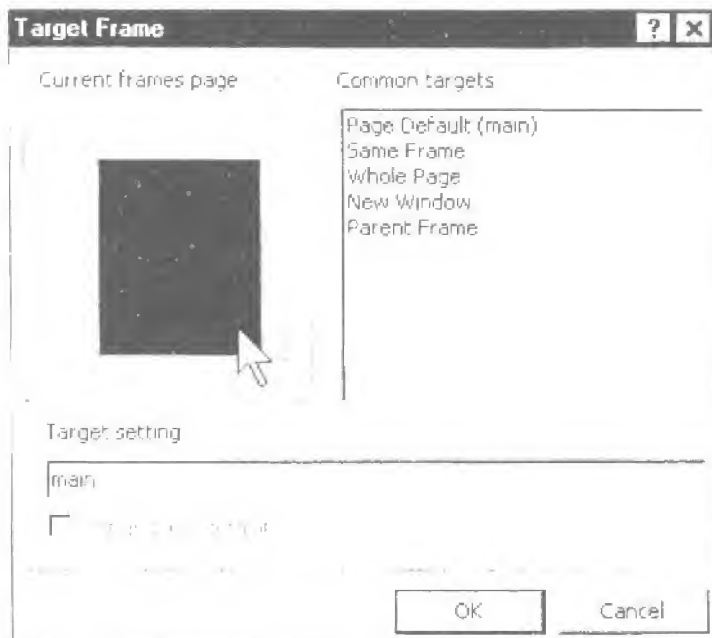
Hộp thoại **Edit Hyperlink** xuất hiện. Trong hộp thoại này, theo thói quen bạn sẽ nhấp vào mục **Look in** để chỉ đường dẫn đến thư mục chứa trang **Web** **gioi thieu.htm**.



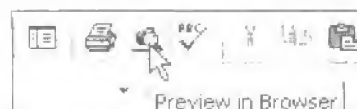
Tiếp theo, bạn nhấp chọn file **gioi thieu**. (Tên file này sẽ xuất hiện trong mục **Address**) Khi chọn xong, bạn nhấp nút **Target Frame...**

Hộp thoại **Target Frame** xuất hiện. Trong vùng **Current frames page**, nhấp chọn vùng frame bên dưới (khi nhấp chọn vùng frame này sẽ được tô đen). Trong mục **Target setting** xuất hiện chữ **main**. Bạn hãy nhấp chọn nút **OK**.

Tiếp theo, nhấp vào nút **OK** trên hộp thoại **Edit Hyperlink** để kết thúc việc tạo liên kết.

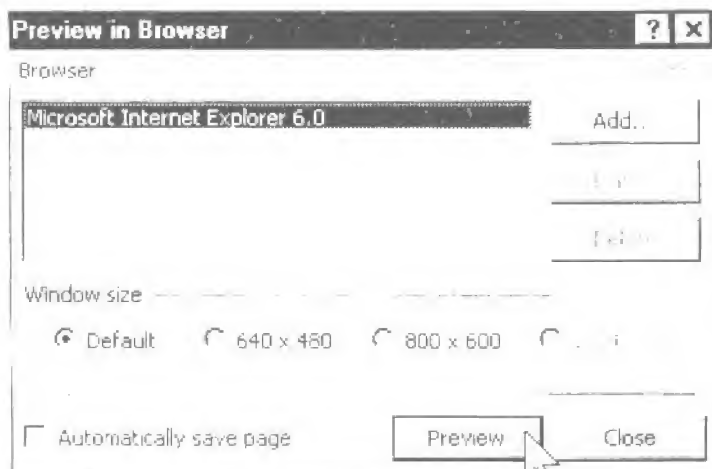


Để hiển thị kết quả thực hiện lên màn hình trình duyệt, bạn nhấp chọn biểu tượng **Preview in Browser** trên thanh công cụ chuẩn.



Hoặc bằng cách nhấp chọn **File > Preview in Browser...** từ thanh trình đơn. Hộp thoại **Preview in Browser** xuất hiện. Bạn chấp nhận các thông số mặc định sau đó nhấp chọn **Preview**. (Hộp thoại này chỉ xuất hiện khi bạn chọn **File > Preview in Browser...**).

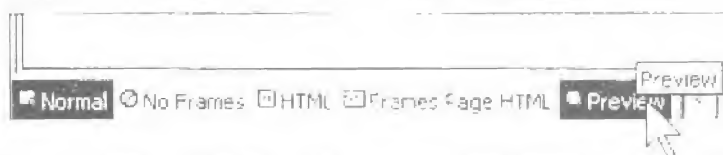
Sau khi nhấp chọn nút **Preview**, cửa sổ **Microsoft Internet Explorer** xuất hiện.



Nội dung trang Web hiển thị trên màn hình trình duyệt. Bạn hãy nhấp chuột vào nút **Giới thiệu**. (Lúc này con trỏ chuột có hình bàn tay, vòng tròn trước chữ **Giới thiệu** đổi màu). Và điều quan trọng là trang **gioi thieu.htm** đã hiển thị trong trang Frame dưới với tiêu đề **GIỚI THIỆU**, màu đỏ (như đã được thiết kế trước đó)



Ngoài ra, bạn cũng có thể kiểm tra thao tác thực hiện bằng cách nhấp vào tab **Preview** trên cửa sổ **FrontPage**.



Sau khi nhấp chọn **Preview** (tab **Preview** được tô đen), bạn nhấp chuột vào nút **Giới thiệu** và nhận được kết quả hiển thị giống như khi chạy trên màn hình trình duyệt.



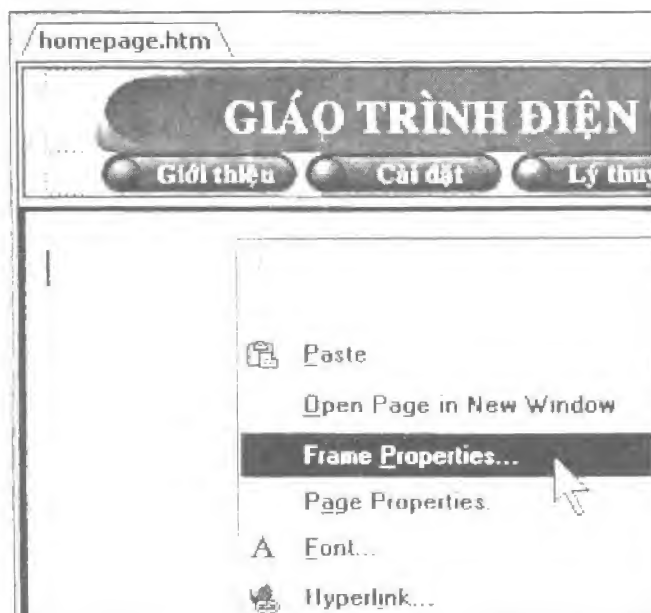
Tuy nhiên, bạn có thể thấy trong hai cách hiển thị trên đều không đẹp mắt lắm vì có một thanh ngang phân cách giữa hai trang Frame trên và dưới. Để che không cho hiển thị thanh phân cách này, bạn hãy thực hiện thêm một số thao tác đơn giản sau:

Đầu tiên, bạn hãy nhấp chọn vào tab **Normal** trên cửa sổ FrontPage.



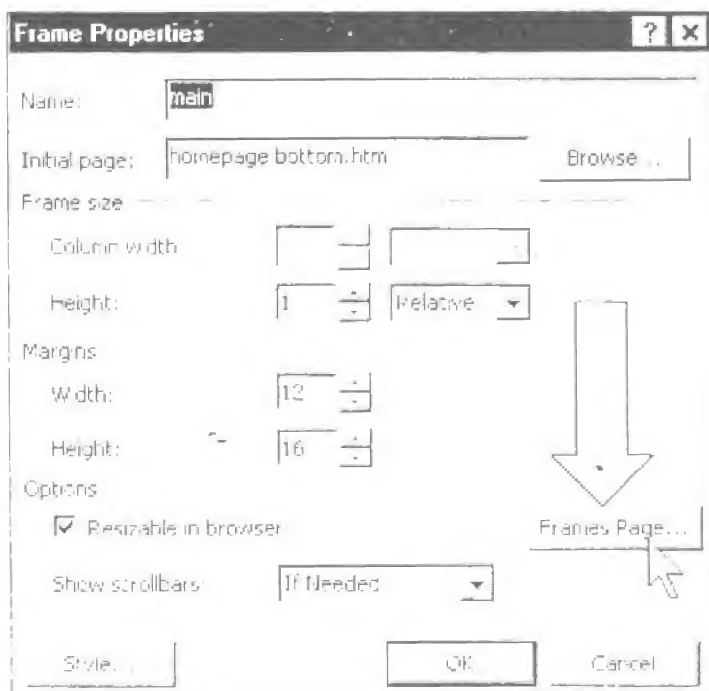
**Lưu ý :** Cửa sổ **Preview** chỉ dùng để hiển thị kết quả. Nếu bạn muốn có bất kỳ sự thay đổi hay chỉnh sửa nào lên trang Web thì bắt buộc phải trở lại cửa sổ **Normal**.

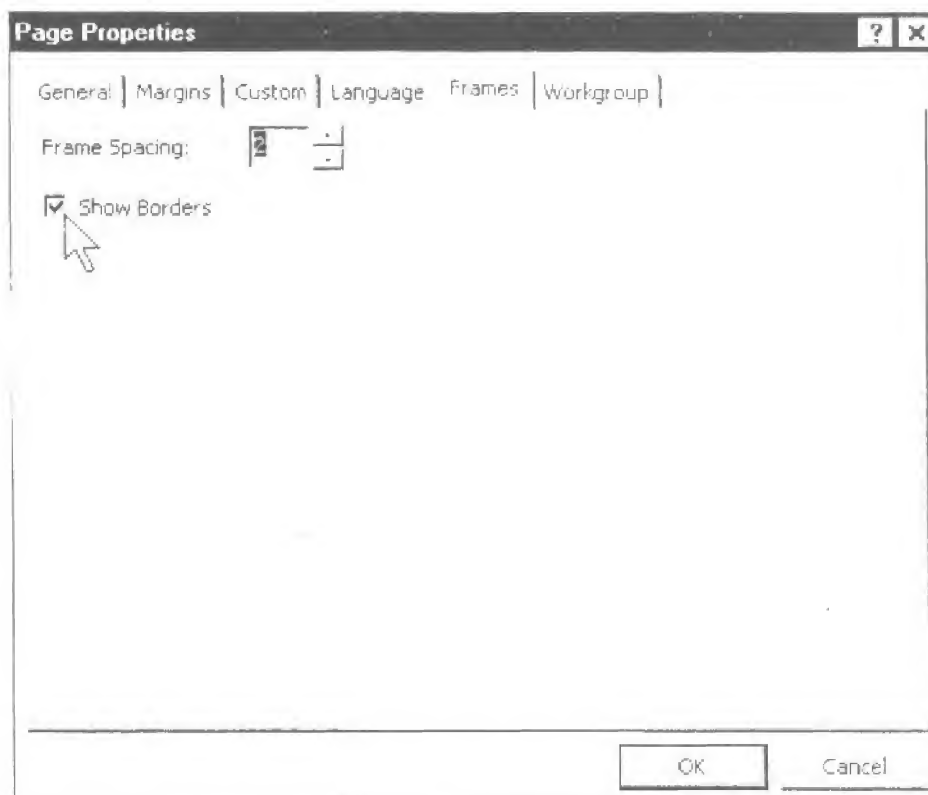
Sau khi nhấp chọn tab **Normal** để trở về cửa sổ thiết kế, bạn hãy nhấp phải chuột vào vùng trống của phần Frame bên dưới và nhấp chọn **Frame Properties...** từ menu.



Hộp thoại **Frame Properties** xuất hiện.

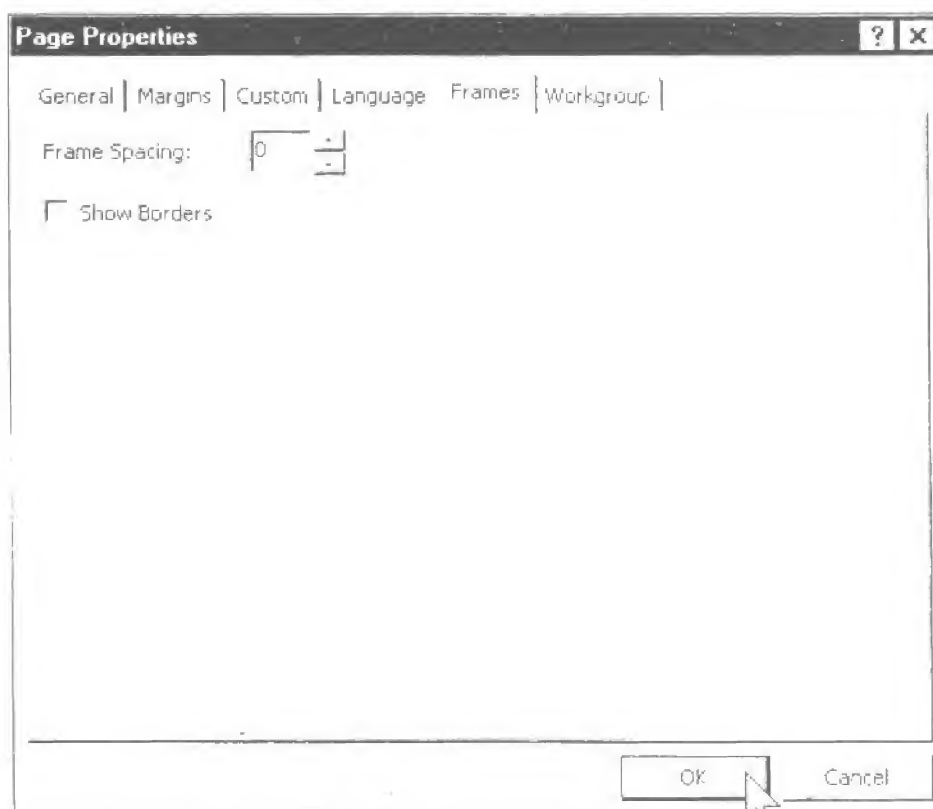
Trong hộp thoại này, bạn nhấp vào nút **Frame Page...**. Hộp thoại **Page Properties** xuất hiện với tab mặc định là tab **Frames**. Nếu tab này chưa được chọn, bạn hãy nhấp chuột để chọn nó.





Trong tab này, bạn thấy hộp kiểm phía trước chữ **Show Borders** đã được chọn. Bây giờ bạn hãy nhấp vào hộp kiểm này để loại bỏ nó đi.

Sau khi nhấp vào hộp kiểm **Show Borders**, số trong ô màu trắng của mục **Frame Spacing** được trả về giá trị 0. Bạn hãy giữ nguyên mặc định này và nhấp chọn nút **OK**.





Sau khi nhấp chọn **OK**, bạn được đưa trở lại hộp thoại **Frame Properties**. Bạn giữ nguyên các thông số mặc định và nhấp chọn nút **OK** một lần nữa. Lúc này, trên cửa sổ **FrontPage**, đường phân cách giữa hai trang Frame đã bị ẩn đi (giống trang không chứa frame (Normal)).



Bạn nhấn **Ctrl + S** để lưu lại, sau đó cho trang Web này hiển thị lên trình duyệt. Nhấp chọn nút **Giới thiệu**. Lúc này, trang Web của bạn trông đẹp mắt hơn với sự “hiển mất” của đường phân cách giữa hai trang Frame.



Cuối cùng, để hoàn chỉnh cấu trúc các trang Web này, bạn hãy tiến hành tạo các trang cài đặt.htm, ly\_thuyet.htm, bai\_tap.htm, xem\_phim.htm, thamkhao.htm và thoat.htm cũng bằng các cách tương tự như trên. Sau đó, lần lượt nhấp vào các nút **Cài đặt**, **Lý thuyết**, **Bài tập**, **Xem phim**, **Tham khảo** và **Thoát** để tạo liên kết đến từng trang.htm vừa tạo theo các bước hướng dẫn đã trình bày trước đó.

Chúc bạn thành công!

# MÔ HÌNH ĐỘNG MẠCH ĐIỆN MỘT ĐÈN ĐƯỢC ĐIỀU KHIỂN HAI NƠI

Flash MX không chỉ là chương trình tạo chữ chuyển động như một số độc giả nghĩ mà nó còn có chức năng thiết kế mô hình động làm hoạt hình phục vụ trong giảng dạy cũng như làm các clip phim quảng cáo rất sống động. Trong 2 bài tập 7 và 8, bạn sẽ được hướng dẫn thiết kế mô hình động dùng phục vụ trong giảng dạy.

Lấy một ví dụ đơn giản nhất là giáo viên đang giảng dạy bài thực hành lắp mạch điện cho đèn cầu thang. Đây là bài thực hành rất cơ bản đối với học sinh, sinh viên ngành điện.

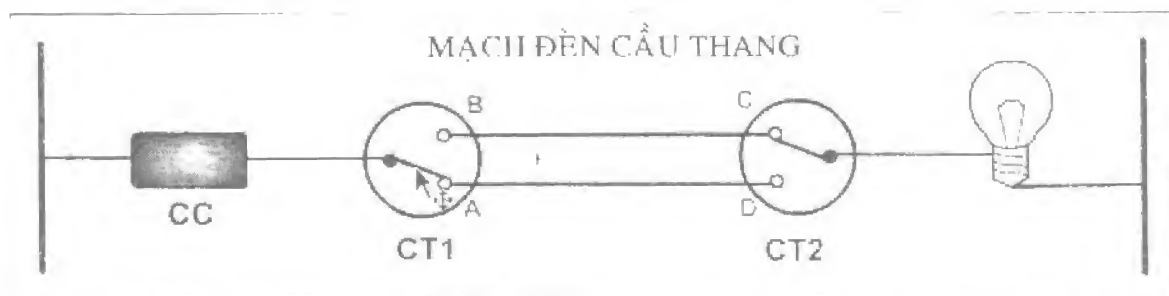
Với mạch điện bình thường người dùng chỉ cần đóng hay mở công tắc đèn sẽ sáng hay tắt tương ứng với vị trí của công tắc, nhưng với đèn cầu thang mạch điện phức tạp hơn nhiều. Giả sử nhà có hai lầu, nếu ráp kiểu thường thì khi ở lầu 1 mà muốn lên lầu 2 phải bật công tắc để thấy đường đi lên, nhưng khi lên tới lầu 2 mà muốn tắt đèn thì phải đi xuống lại cầu thang để tắt. Điều này sẽ bất hợp lý.

Cần phải thiết kế sao cho tại lầu 1 hay lầu 2 đều có thể tắt hay bật đèn.

Một mạch điện như sau với : Một đèn được điều khiển hai nơi (lầu 1 và 2) trong hệ thống chiếu sáng

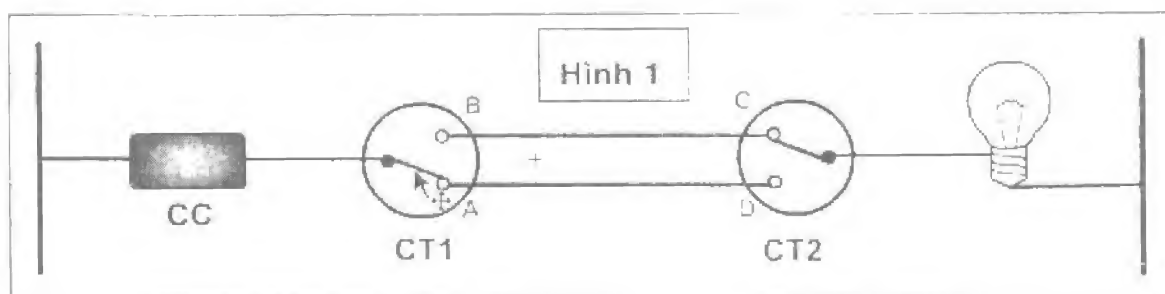
Mạch điện gồm có: 1 cầu chì CC, 2 công tắc 3 chiều có tên CT1, CT2 tương ứng công tắc ở lầu 1 và 2, một bóng đèn. Tùy theo vị trí của công tắc CT1 và CT2 mà đèn sẽ sáng hay tắt.

Đèn chỉ sáng khi hai công tắc ở vị trí B và C hay A và D

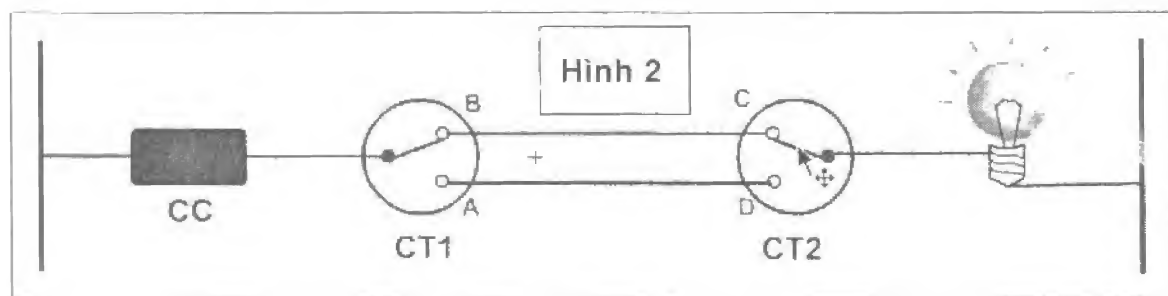


Hoạt động của mạch được diễn đạt qua 4 hình minh họa dưới đây:

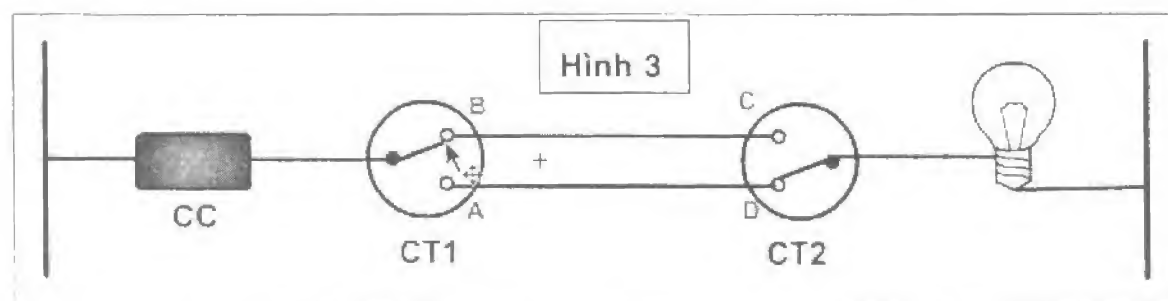
**Hình 1 :** Công tắc CT1 đang ở vị trí A, công tắc CT2 đang ở vị trí C, mạch hở, đèn tắt. Khi nhấp chuột vào công tắc CT1 (lên lầu), công tắc CT1 chuyển mạch sang vị trí B, mạch điện được thông nối như hình 2, bóng đèn sáng.



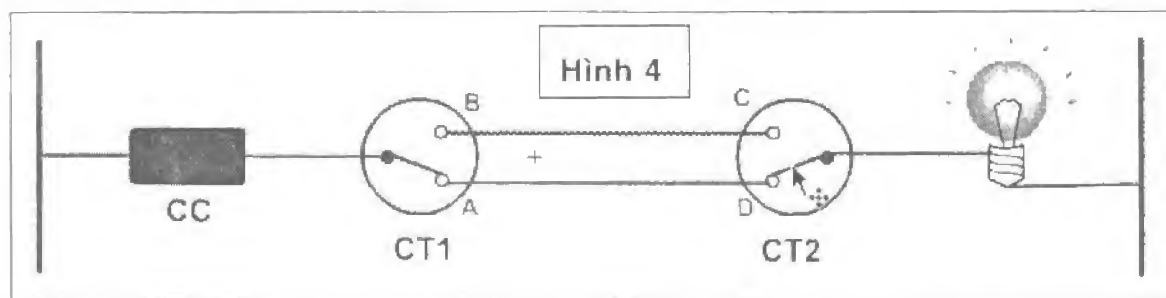
**Hình 2 :** Khi ở trên lầu đèn sáng nếu muốn tắt đèn chỉ cần nhấp chuột vào công tắc CT2 (ở trên lầu), lập tức công tắc CT2 chuyển mạch sang vị trí D, CT1 vẫn ở vị trí B, mạch điện hở như hình 3 và bóng đèn sẽ tắt.



**Hình 3 :** Nếu nhấp chuột vào công tắc CT1, lập tức công tắc CT1 chuyển mạch sang vị trí A, CT2 vẫn ở vị trí D, mạch điện không nối như hình 4 và bóng đèn sẽ sáng.



**Hình 4 :** Nếu nhấp chuột vào công tắc CT2, lập tức công tắc CT2 chuyển mạch sang vị trí C, CT1 vẫn ở vị trí A, mạch điện hở như hình 1 bóng đèn sẽ tắt.



Trước đây để giảng bài thực hành này người giáo viên phải biên luận từng trường hợp, học sinh khó có thể tiếp thu nhanh bài giảng nếu số lượng lầu tăng lên, số công tắc nhiều hơn phải kể nhiều trường hợp. Nếu dùng Flash ta có thể thực hiện bài giảng này với minh họa rất sinh động học sinh dễ tiếp thu bài giảng hơn.

Sau khi thực hành xong bài tập này, hãy lưu kết quả lại và làm tiếp các phần bổ sung trong bài tập này như khi di chuyển qua cầu chì CC hay bóng đèn sẽ có thuyết minh về chức năng, cấu tạo v.v. của cầu chì hay bóng đèn.

Nếu bạn học chuyên ngành điện có thể thử thiết kế mô hình điều khiển đèn cầu thang cho 3 lầu, 4 lầu hay hơn thế nữa.

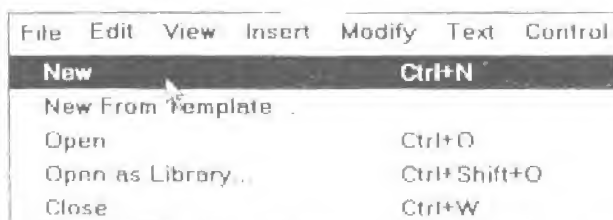
Nếu được, các bạn có thể thử thiết kế mô hình chuyển động cho băng truyền cũng dựa trên mạch điện trên, nhưng thay vì là bóng đèn các bạn có thể vẽ một mô hình băng truyền chuyển động cho một quá trình sản xuất nào đó. Đèn cháy tương ứng với băng truyền cháy, đèn tắt tương ứng với băng truyền dừng.

Trong phần thực hành việc mô tả dòng điện chạy còn chưa hay, các bạn có thể sáng tạo một cách khác xem sao. Hãy liên hệ với tác giả (Gửi bưu phiếu 20.000 đồng) để có đĩa CD ROM xem trước kết quả thiết kế trình bày ở trên cho bài tập này, cũng như các bài tập khác trong sách cùng với các thông tin liên quan đến việc thiết kế và đồ họa vi tính

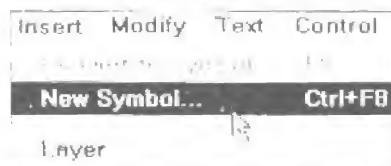
Ks PHẠM QUANG HUY  
742 ĐIỆN BIÊN PHỦ PHƯỜNG 10  
QUẬN 10 - TP HỒ CHÍ MINH

Sau đây chúng ta hãy tiến hành thực hành bài tập này.

Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở một file Flash mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím.



Màn hình làm việc xuất hiện, bạn tiến hành tạo một Symbol bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8**.

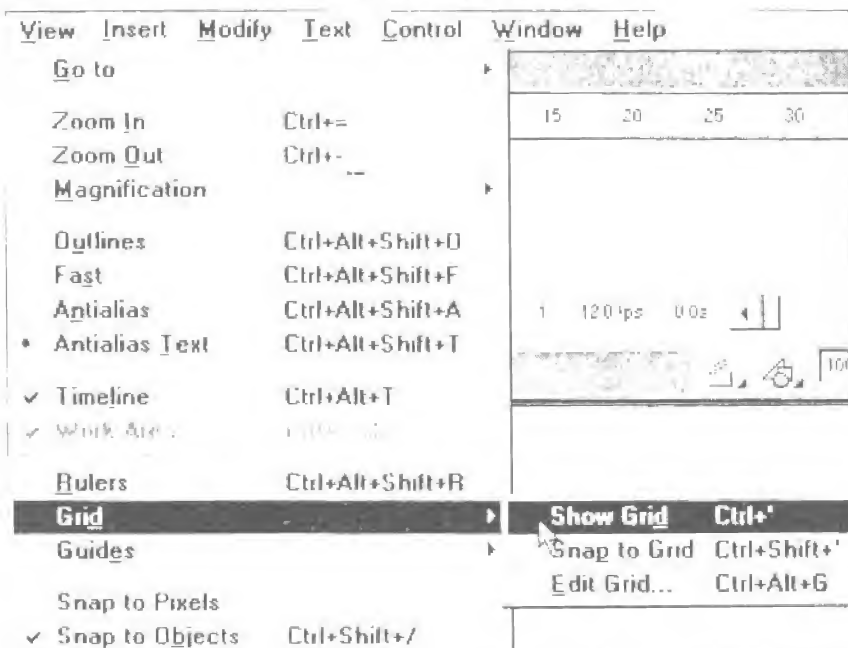


Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **cau chi 1** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.

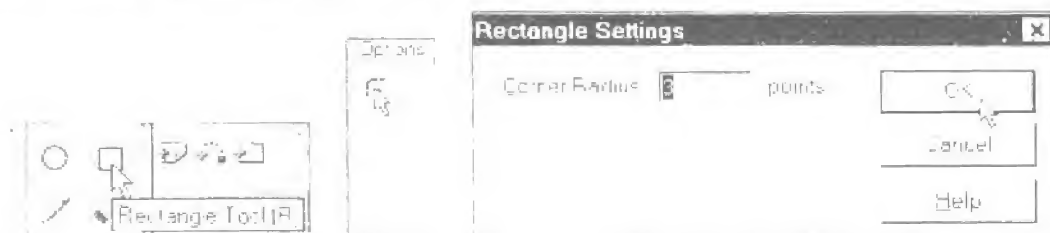


Sau khi nhấp chọn nút **OK**, màn hình làm việc của Symbol **cau chi 1** xuất hiện. Bạn tiến hành vẽ chi tiết cho mạch điện.

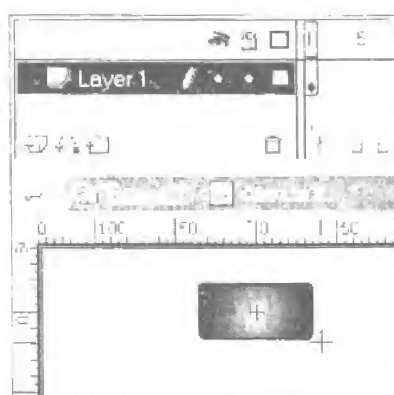
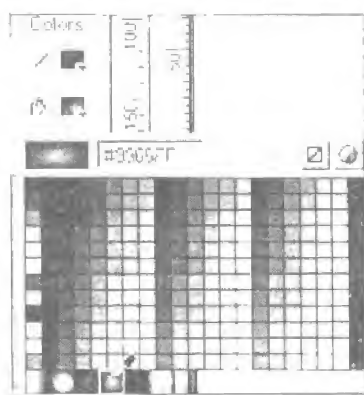
Để công việc vẽ được dễ dàng, bạn nhấp chọn **View > Grid > Show Grid** và **View > Ruler** nhằm hiển thị khung lưới và thanh thước.



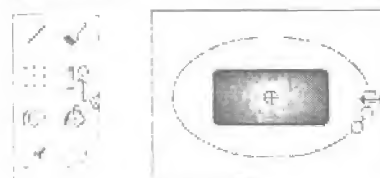
Thiết đặt xong màn hình làm việc, bạn nhấp chọn công cụ **Rectangle** (hoặc nhấn phím R), sau đó nhấp vào biểu tượng **Round Rectangle Radius**. Hộp thoại **Rectangle Settings** xuất hiện, ở mục **Corner Radius** nhấp vào giá trị 3 và nhấn **OK**.



Tiếp theo, ở mục **Colors** nhấp chọn một màu tô có dạng lan tỏa là **Radial** với thông số màu là **#9966FF**, màu viền đen. Trong vùng Stage, bạn nhấp kéo chuột để vẽ một hình chữ nhật bo góc với màu tô vừa chọn như hình minh họa dưới đây.



Vẽ xong, nhấp chọn công cụ **Fill Transform** (hoặc nhấn phím F). Sau đó nhấp vào hình chữ nhật và hiệu chỉnh màu lan tỏa (xem hình minh họa).



Sau khi hiệu chỉnh, trên bảng Timeline, nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới với tên **Layer 2** và nhấp chọn frame đầu tiên của layer này.

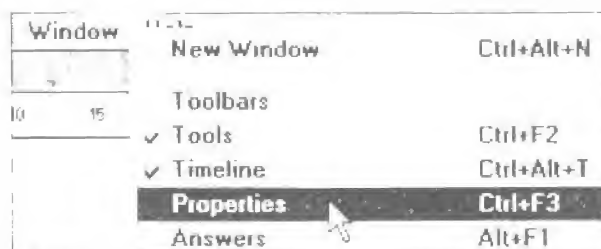
Trên thanh công cụ, nhấp chọn công cụ **Text**, sau đó nhấp vào vùng Stage và nhấp vào chữ **CC**.



Nhấp chữ xong, bạn nhấp chọn trở lại công cụ **Arrow**.

Trên thanh trình đơn nhấp chọn **Window > Properties** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F3** để mở bảng **Properties**.

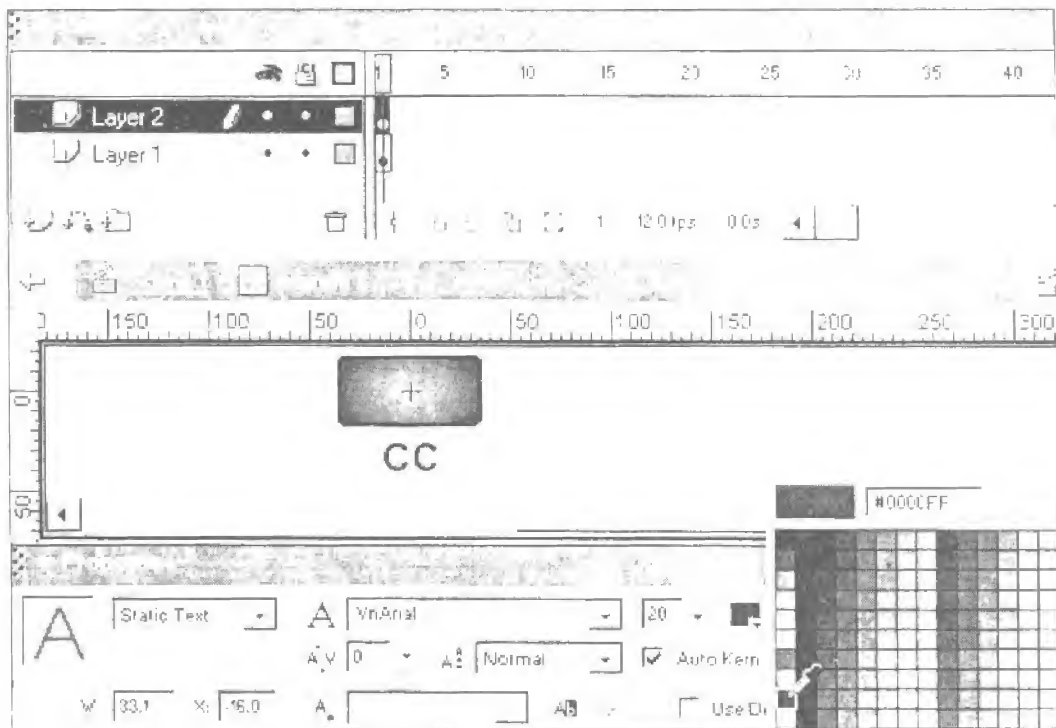
Bảng **Properties** xuất hiện, bạn nhấp chọn chữ **CC** trong vùng Stage và thiết đặt các thông số trong bảng như sau:



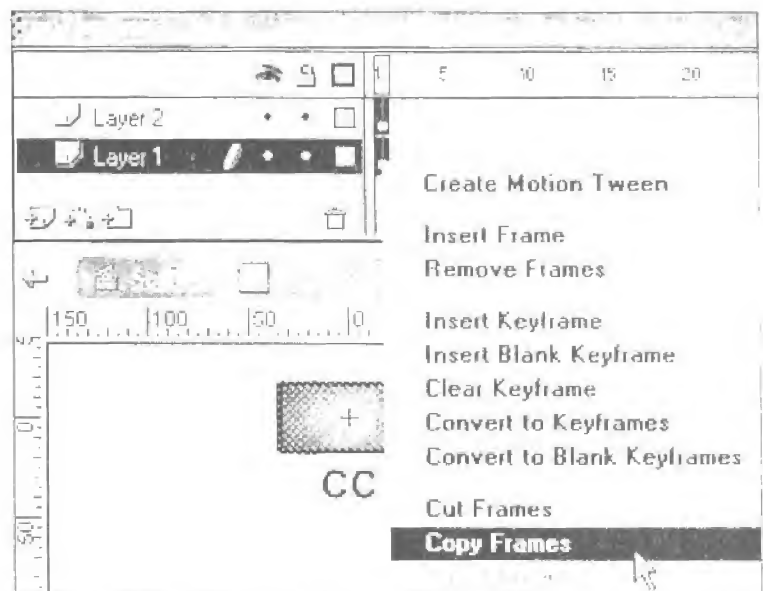
Chọn màu xanh **Blue** (**#0000FF**) cho chữ này từ bảng màu.

Chọn cỡ chữ là 20

(Xem hình minh họa ở trang sau)

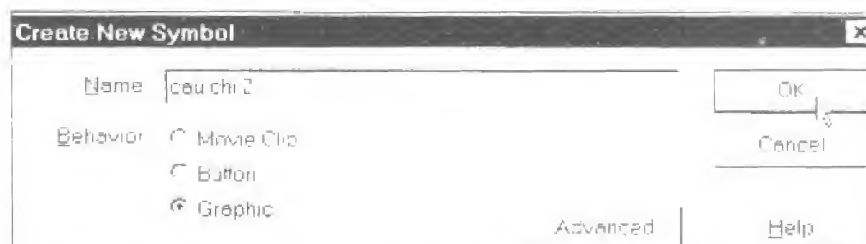


Bây giờ, trên thanh Timeline, bạn hãy nhấn phím **Shift +** nhấp chuột để chọn toàn bộ các frame. Sau đó, nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames** từ menu để thực hiện sao chép frame.

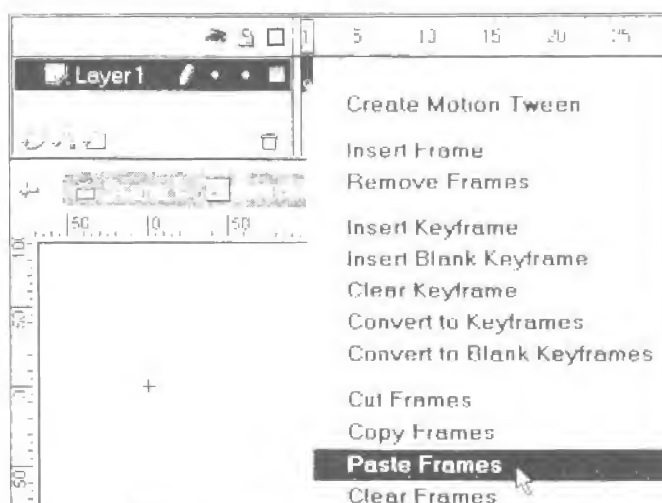


Hoàn tất công việc trên Symbol **cau chi 1**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** để tạo một Symbol mới.

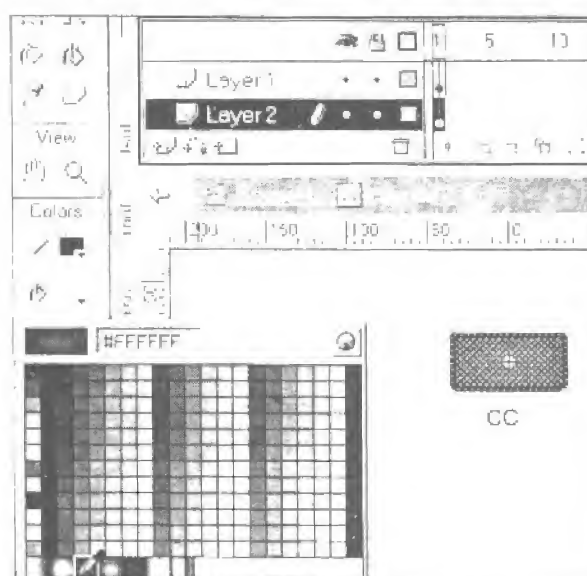
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **cau chi 2** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



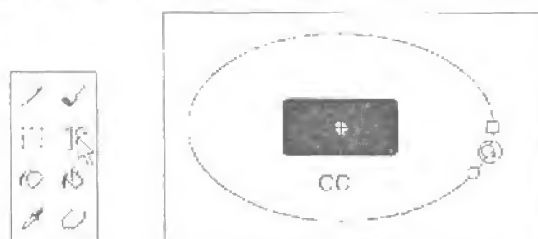
Màn hình làm việc của Symbol cau chỉ 2 xuất hiện, nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.



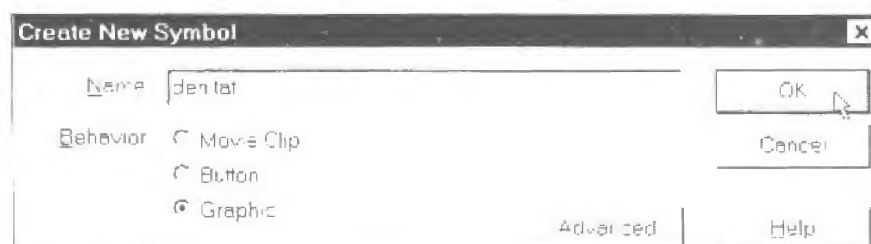
Sau khi thực hiện lệnh Paste Frames, bạn nhấp chọn vùng màu tô của hình chữ nhật bo góc, sau đó chọn một màu tô khác cho nó (màu có dạng lan tỏa là Radial từ màu đỏ đến màu đen).



Đổi màu tô xong, nhấp chọn công cụ **Fill Transform** (hoặc nhấn phím **F**). Sau đó nhấp vào hình chữ nhật và hiệu chỉnh màu lan tỏa (xem hình minh họa).

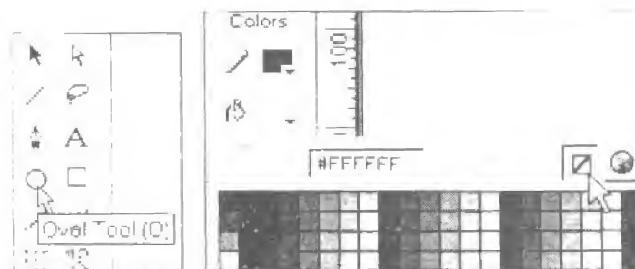


Hoàn tất công việc trên Symbol cau chỉ 2, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **đen tat** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic** sau đó nhấp nút **OK**.

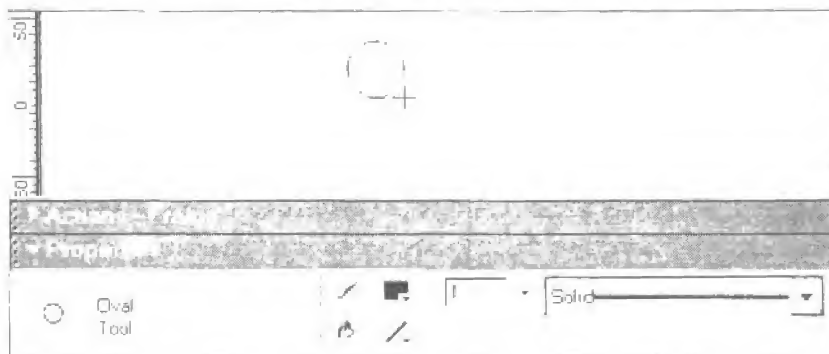




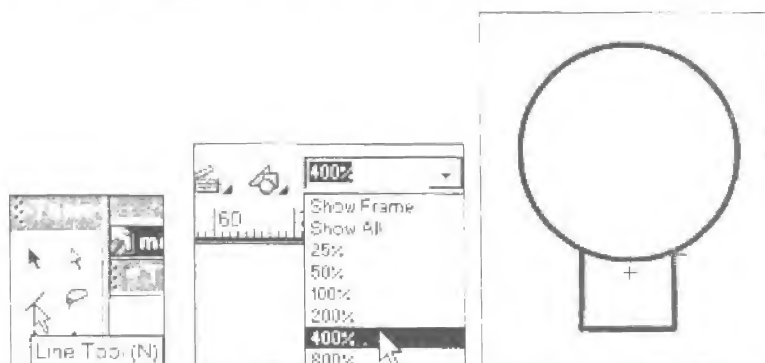
Màn hình làm việc của Symbol đen tạt xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ **Oval** (hoặc nhấn phím **O**). Ở mục **Colors**, chọn màu viền là màu đen và nhấp tắt màu tô.



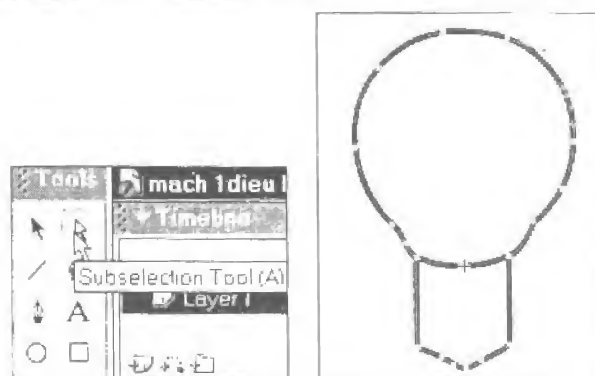
Trên bảng Properties, chọn độ lớn nét vẽ là **1**, kiểu nét vẽ là **Solid**. Trong vùng Stage, dùng công cụ vừa chọn vẽ một vòng tròn như hình minh họa bên cạnh.



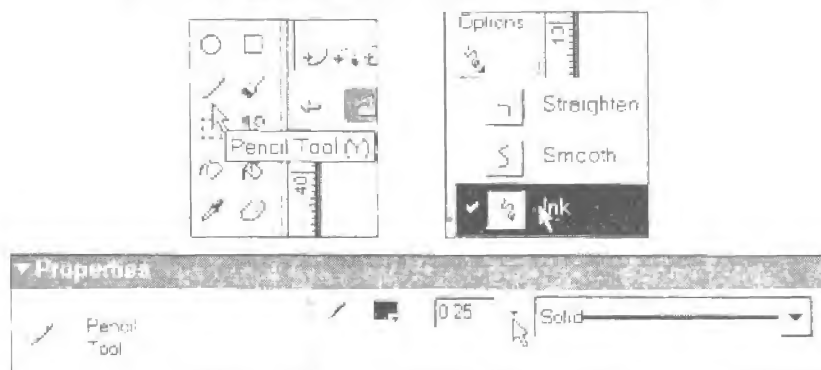
Vẽ xong, bạn nhấp chọn công cụ **Line** (hoặc nhấn phím **N**), phóng lớn màn hình làm việc và vẽ các đường thẳng vào bên dưới vòng tròn như hình bên cạnh.



Tiếp theo, nhấp chọn công cụ **Subselection** (hoặc nhấn phím **A**), sau đó nhấp vào đối tượng trong vùng Stage và hiệu chỉnh sao cho nó có dạng như hình minh họa bên cạnh.

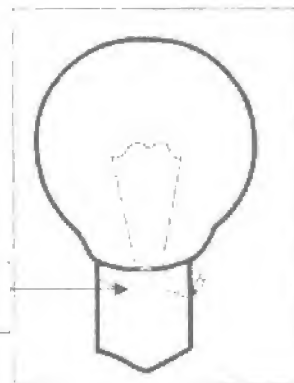


Sau khi hiệu chỉnh, bạn nhấp chọn công cụ **Pencil** (hoặc nhấn phím **Y**). Ở mục **Options**, nhấp vào ô **Pencil Mode** và chọn chế độ vẽ là **Ink**. Trên bảng Properties chọn độ lớn nét vẽ là **0.25**, kiểu nét vẽ là **Solid** và màu vẽ là màu đen.



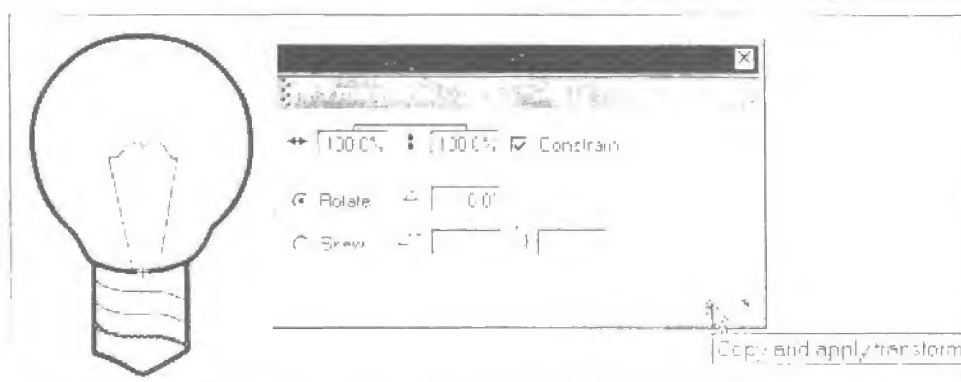
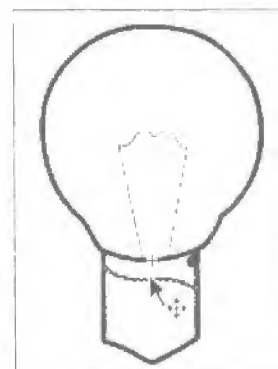
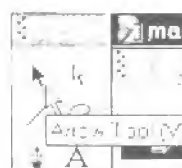
Bây giờ, bạn hãy dùng công cụ **Pencil** đã chọn với các thông số vừa thiết đặt để vẽ dây tóc bóng đèn và chi tiết phụ như hình minh họa bên cạnh.

Chi tiết phụ

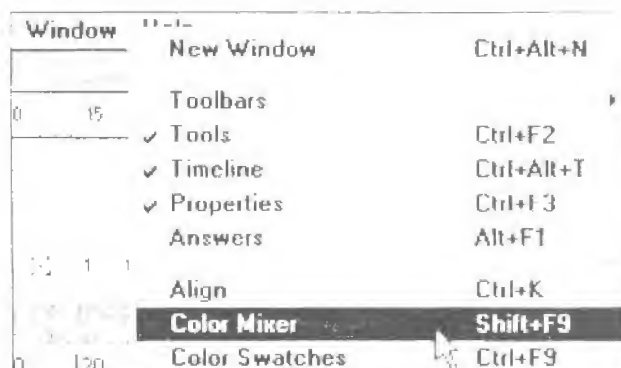
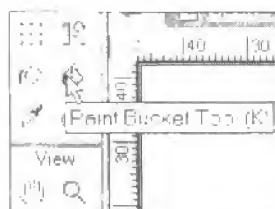


Vẽ xong, chọn trở lại công cụ **Arrow** (hoặc nhấn phím **V**) và nhấp chọn phần chi tiết phụ.

Chọn xong, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở bảng **Transform**. Trên bảng này, nhấp chuột vào biểu tượng **Copy and apply transform** để tiến hành sao chép đối tượng được chọn.

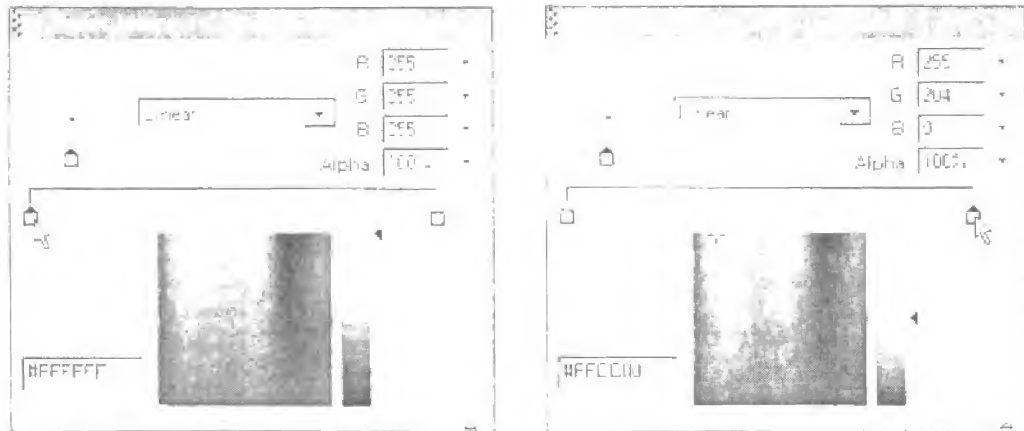


Thực hiện sao chép xong, bạn tiến hành tô màu cho đối tượng. Trước tiên, nhấp chọn công cụ **Paint Bucket** (hoặc nhấn phím **K**). Tiếp theo, từ thanh trình đơn chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng trộn màu.

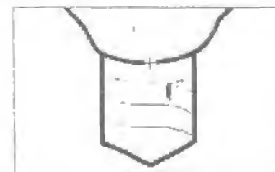


Bảng màu **Color Mixer** xuất hiện, nhấp chọn dạng màu là **Linear** với hai hộp màu trên thanh trượt.

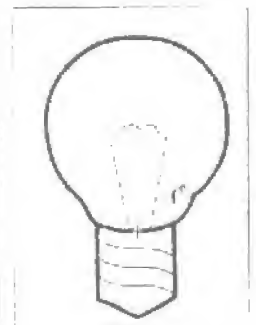
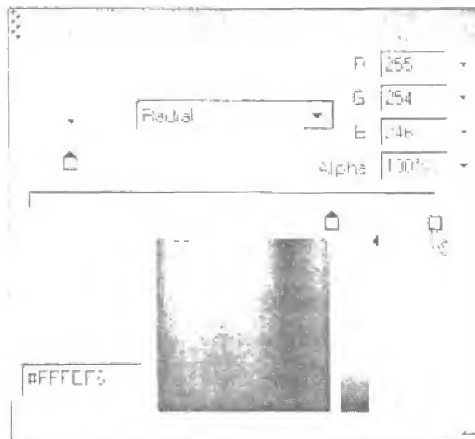
Hộp đầu tiên có màu trắng (R=G=B=255), **Alpha = 100%**. Hộp thứ hai có màu vàng (R=255, G=204, B=0), **Alpha = 100%** (Xem hình minh họa ở trang sau).



Thiết đặt xong màu tô, bạn nhấp vào vùng chứa chỉ tiết phụ để đổ màu tô vừa chọn cho nó.

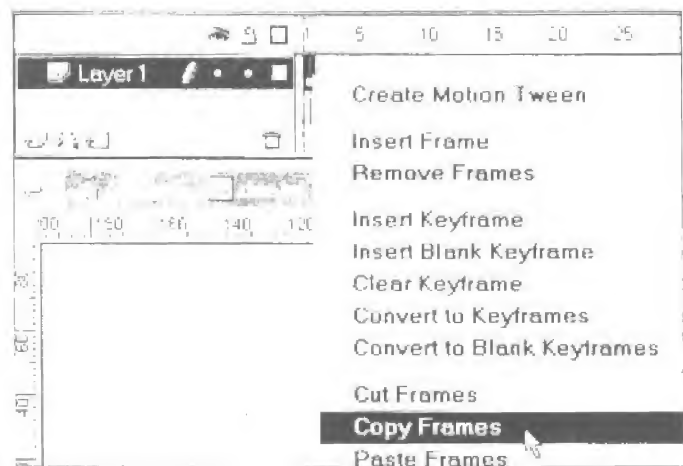


Trở lại bằng màu Color Mixer, hãy nhấp kéo hộp màu đầu tiên trên thanh trượt về phía tay phải (vị trí như hình minh họa) và xác định thông số RGB như sau: R=255, G=254, B=246 để tạo một màu mới.



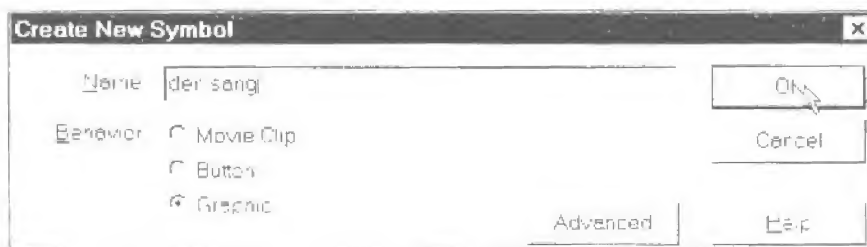
Tiếp theo, nhấp vào vùng bóng đèn và vùng được bao bởi dây tóc để đổ màu tô vừa chọn cho nó.

Kết thúc việc đổ màu, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Copy Frames** từ menu để thực hiện lệnh sao chép frame.



Hoàn tất công việc trên Symbol đen tạt, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**.

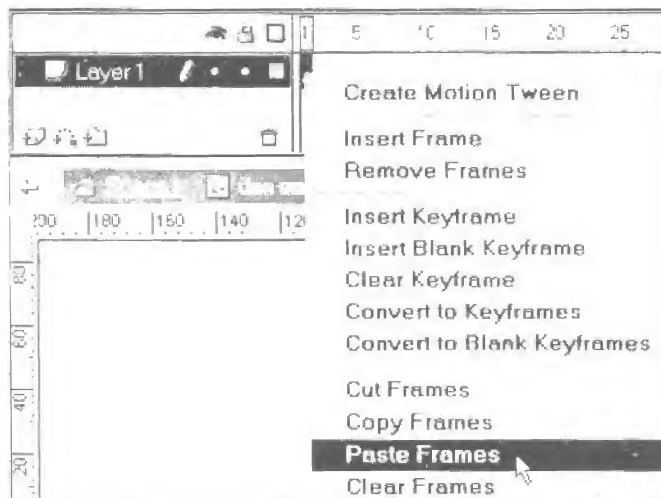
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhấp tên Symbol là **đen sang** ở mục Name, nhấp chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



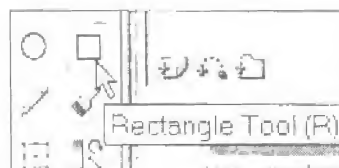
Màn hình làm việc của Symbol **den sang** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

**Ghi chú** : Sau khi thực hiện lệnh Paste Frame, hình bóng đèn xuất hiện trong vùng Stage và frame đầu tiên của Layer 1 xuất hiện keyframe.

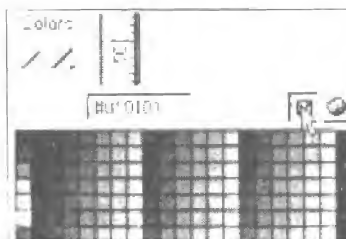
Bây giờ, bạn tiến hành tạo các tia sáng cho bóng đèn bằng cách thực hiện các bước sau:



Trước tiên, nhấp chọn công cụ **Rectangle** và nhấp tắt màu viền đi.

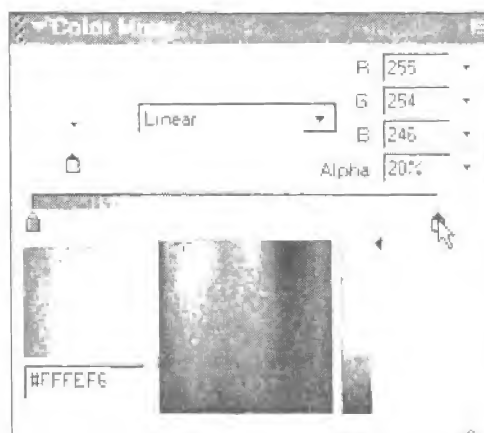
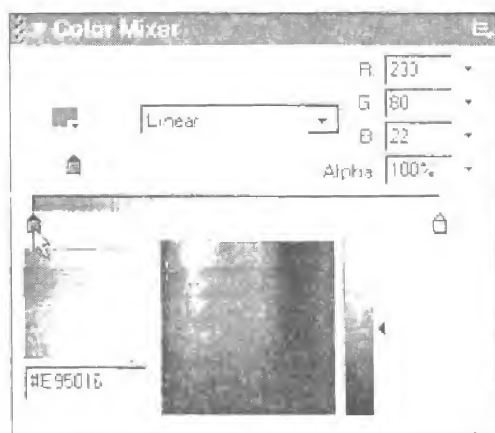


Tiếp theo, trên bảng **Color Mixer** thiết đặt một màu tô mới với dạng màu lan tỏa là **Linear** gồm hai hộp màu tô trên thanh trượt:



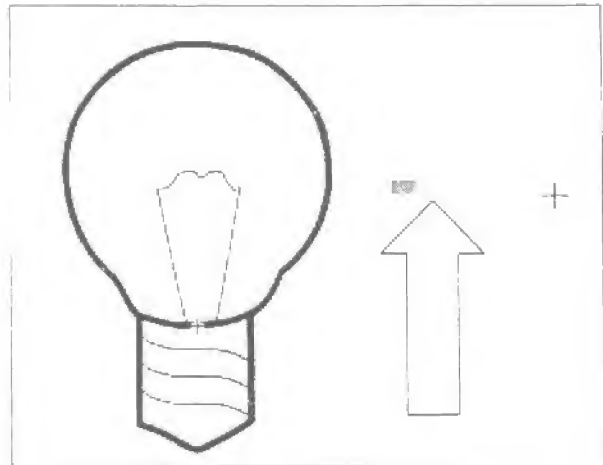
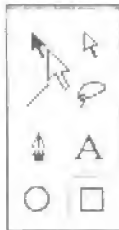
Hộp đầu tiên có thông số R=233, G=80, B=22.

Hộp thứ hai có thông số R=255, G=254, B=246 và Alpha=20%.

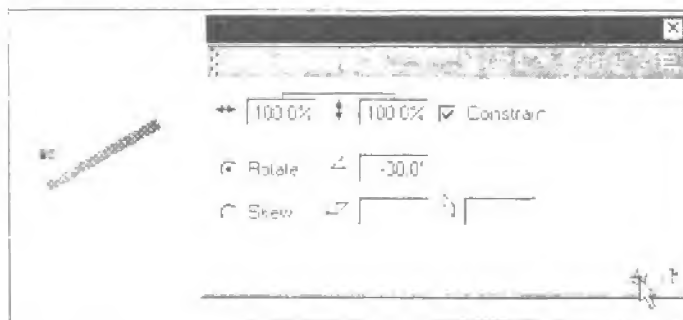


Thiết đặt xong màu tô, bạn dùng công cụ **Rectangle** để vẽ một hình chữ nhật nhỏ vào vùng Stage (xem hình minh họa).

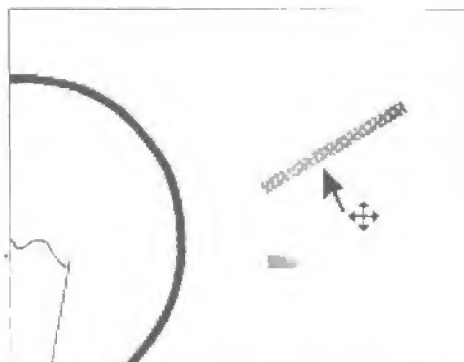
Vẽ xong, chọn trở lại công cụ **Arrow** và nhấp vào hình chữ nhật vừa vẽ để chọn nó.



Sau khi chọn đối tượng, trên bảng Transform, bạn nhập giá trị **-30** vào mục **Rotate** và nhấp vào nút **Copy and apply transform** để sao chép thêm một hình chữ nhật.



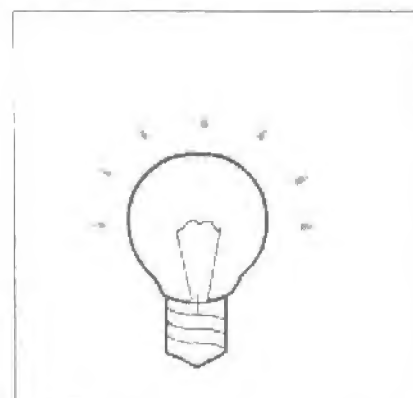
Tiếp tục công việc, bạn nhấp kéo đối tượng vừa được sao chép đến vị trí mới như hình minh họa dưới đây.



Sau khi định vị xong, bạn nhấp vào biểu tượng **Copy and apply transform** để sao chép thêm hình chữ nhật và di chuyển nó đến vị trí mới.

Tương tự, lặp lại các thao tác sao chép bằng lệnh **Copy and apply transform** và di chuyển để có được kết quả như hình bên cạnh.

Như vậy là bạn đã làm cho đèn phát sáng.



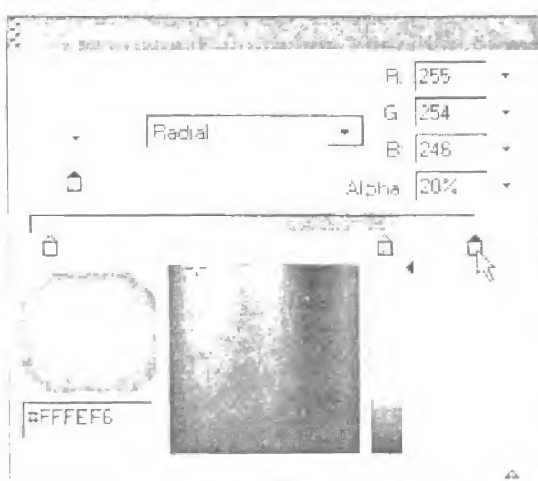
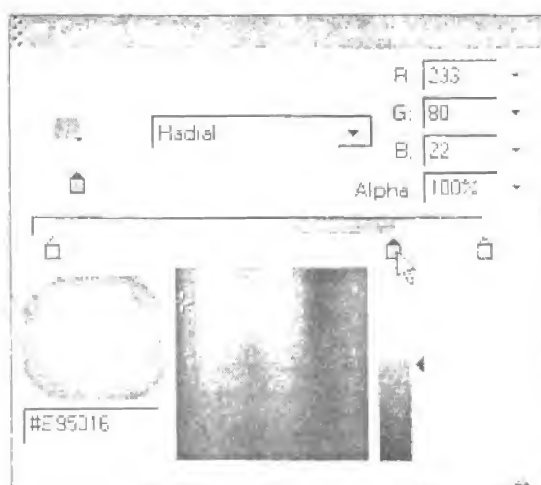
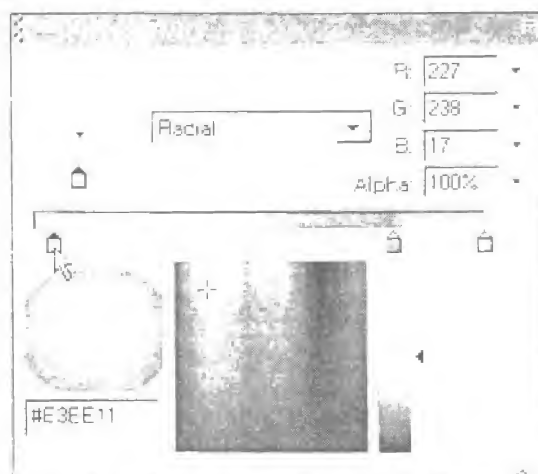
Bây giờ, tiến hành đổi màu tô bên trong bóng đèn bằng cách thực hiện các bước sau:

Trước tiên, thiết đặt một màu mới với dạng lan tỏa là **Radial** gồm 3 hộp trên thanh trượt màu với các thông số lần lượt là:

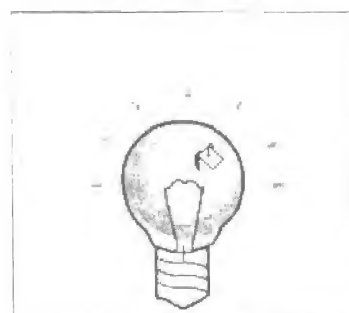
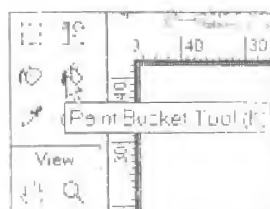
Hộp thứ nhất có R=227, G=238, B=17.

Hộp thứ hai có R=233, G=80, B=22.

Hộp thứ ba có R=255, G=254, B=246 và Alpha=20%



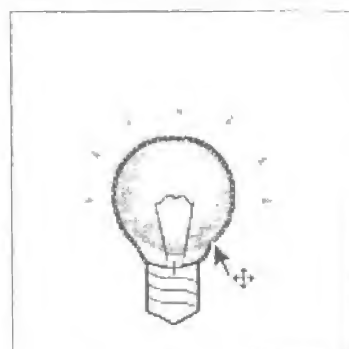
Thiết đặt xong màu tô, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket** và nhấp vào vùng màu tô bên trong bóng đèn để đổ màu vừa chọn cho nó (xem hình minh họa bên cạnh).

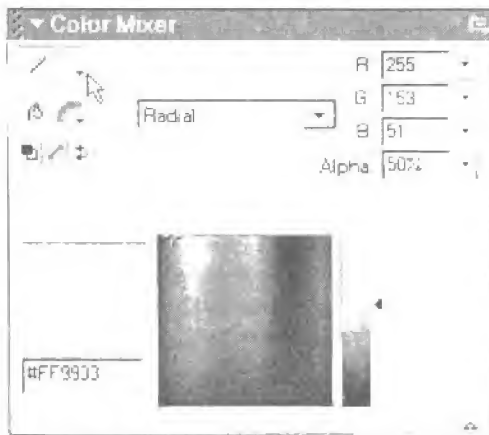


Tiếp theo, nhấp trở lại công cụ **Arrow** và nhấp vào đường viền của bóng đèn để chọn nó.

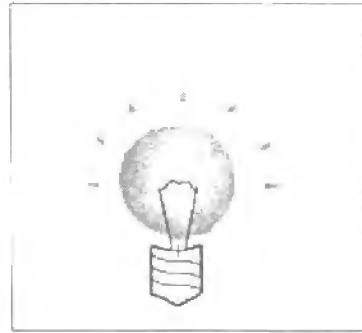
Trên bảng màu Color Mixer, thiết đặt một màu viền mới cho đường viền với thông số RGB lần lượt là:

R=255, G=153, B=51 và Alpha=50%.





Như vậy là bạn đã hoàn tất việc tạo một bóng đèn phát sáng.

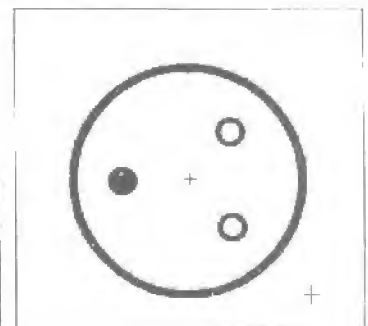
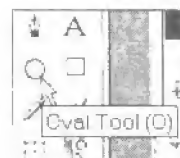


Hoàn tất công việc trên Symbol **đèn sáng**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol là **công tắc 1** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic** và nhấp nút **OK**.

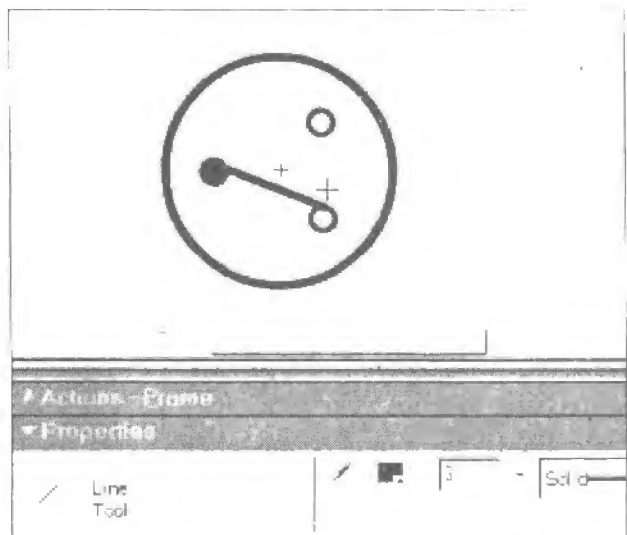


Màn hình làm việc của **công tắc 1** xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ **Oval** và vẽ một công tắc ba chấu giống như hình minh họa bên cạnh

**Ghi chú :** Nhấn kèm phím **Shift** khi nhấp kéo chuột để vẽ vòng tròn hoàn chỉnh, chọn màu viền và màu tô là màu đen, kiểu nét vẽ là **Solid** và độ lớn nét vẽ là **3**. Riêng vòng tròn lớn và hai vòng nhỏ bên phải thì xóa vùng màu tô đi.



Vẽ xong các vòng tròn, bạn nhấp chọn công cụ **Line**. Sau đó, vẽ một đường thẳng để nối 2 chấu của công tắc như hình bên cạnh.

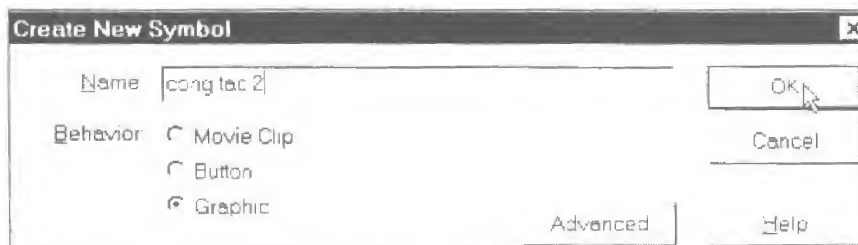
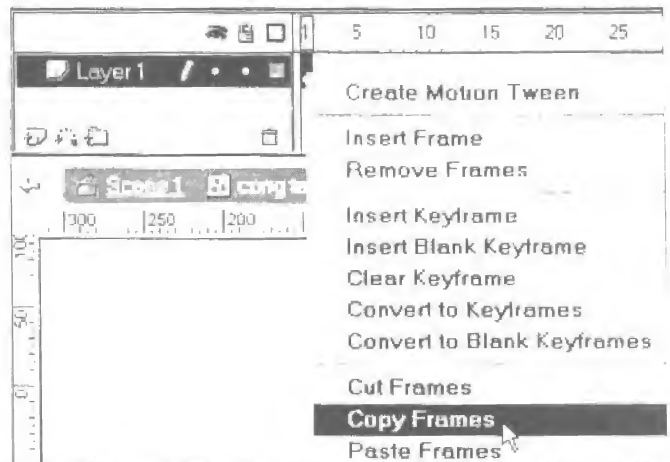


(Trên bảng **Properties**, chọn kiểu nét vẽ là **Solid** và độ lớn nét vẽ là **3**)



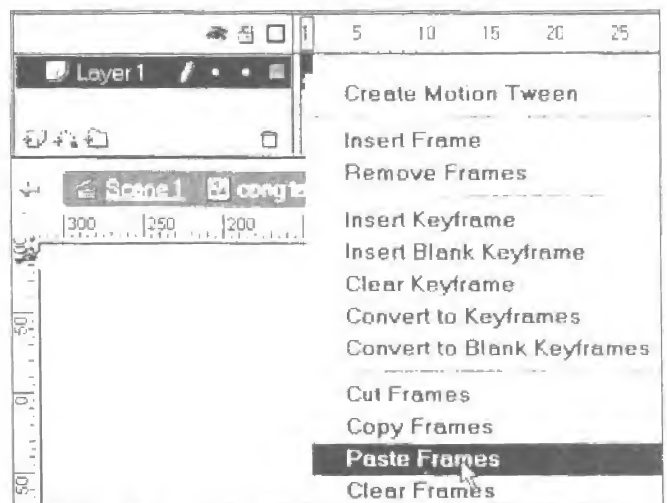
Tiếp theo, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Copy Frames** để thực hiện sao chép frame.

Hoàn tất công việc trên Symbol **cong tac 1**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol là **cong tac 2** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



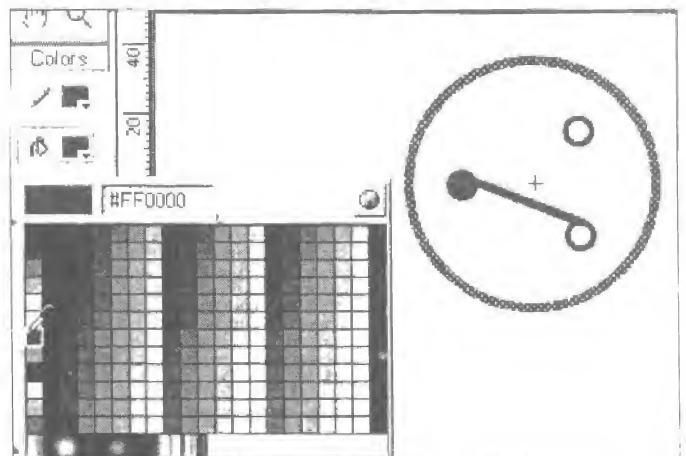
Màn hình làm việc của **cong tac 2** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames**.

Công tắc ba chiều màu đen đã được dán vào vùng Stage.



Bây giờ, bạn hãy nhấp vào frame đầu tiên của **Layer 1** để đảm bảo rằng các thành phần của công tắc trong vùng Stage đã được chọn. Sau đó, chọn màu viền và màu tô là màu đỏ để đổi màu cho công tắc này.

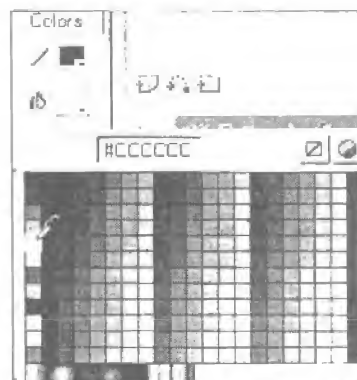
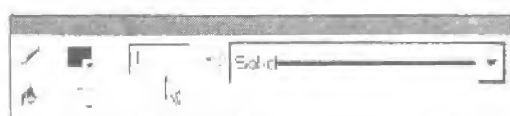
Hoàn tất công việc trên Symbol **cong tac 2**, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol là **nut** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button** và nhấp nút **OK**.





Màn hình làm việc của Symbol **nut** xuất hiện cho bạn 4 frame : **Up, Over, Down** và **Hit**.

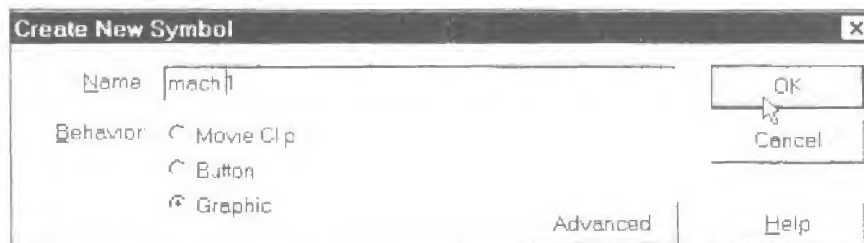
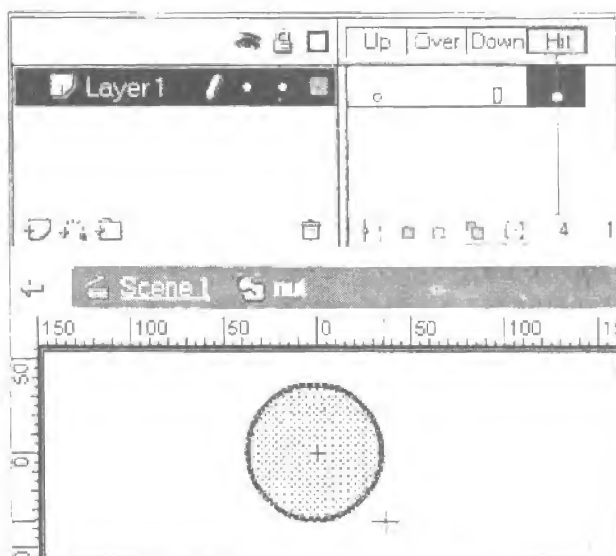
Bắt đầu công việc, nhấp chọn công cụ **Oval**, màu tô là màu xám (#CCCCCC), màu viền đen, kiểu nét vẽ là **Solid** và độ lớn nét vẽ là **1**.



Trên thanh Timeline, nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn một keyframe trống vào vị trí này.

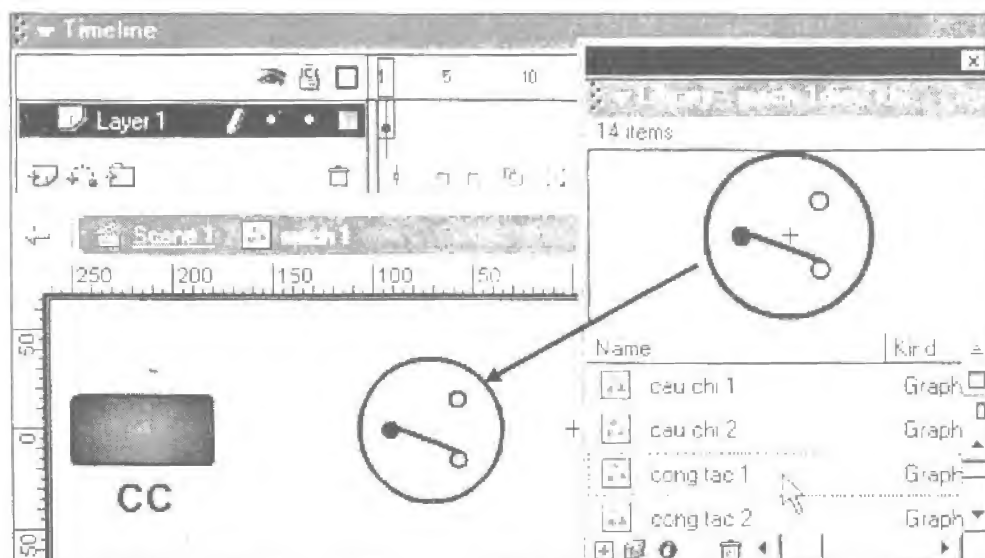
Sau đó, vẽ một vòng tròn với thông số vừa thiết đặt vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh.

Công việc tạo nút đã hoàn tất, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol mới là **mach 1** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic** và nhấp nút **OK**.



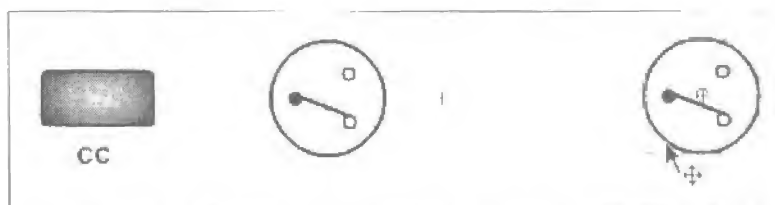
Màn hình làm việc của Symbol **mach 1** xuất hiện, bạn nhấp chọn **Window > Library** từ thanh trình đơn hoặc nhấn phím **F11** để mở bảng **Library**.

Bây giờ, bạn lần lượt nhấp kéo các Symbol **cau chi 1** và **cong tac 1** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** và đặt chúng vào vị trí như hình minh họa bên dưới.



Sau khi đưa vào vùng Stage, nhấp chọn công tắc và thực hiện lệnh **Ctrl + C**, **Ctrl + V** để sao chép thêm một công tắc nữa.

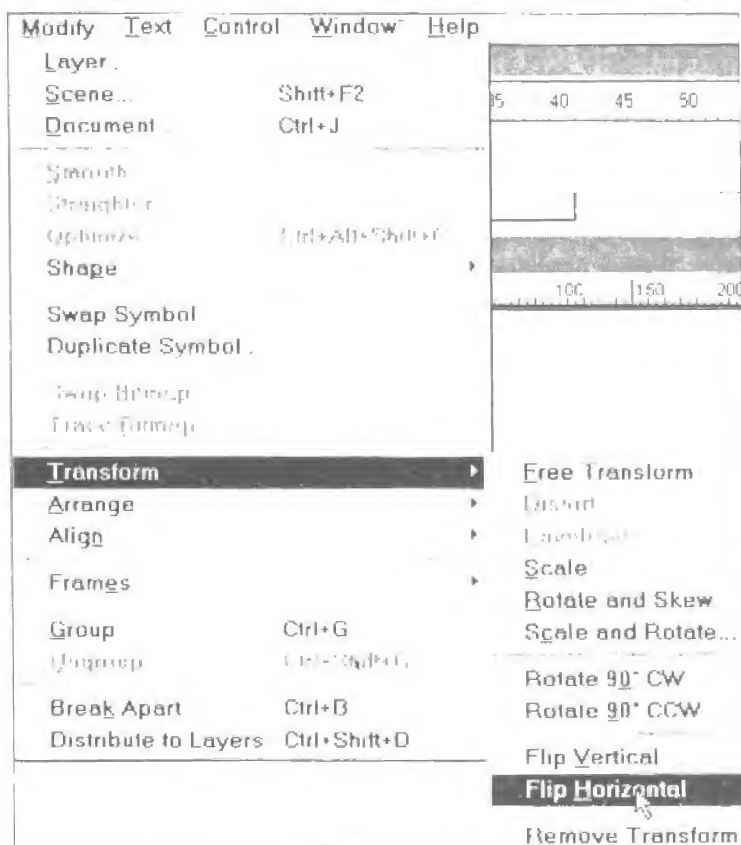
Thực hiện sao chép xong, bạn bố trí công tắc như hình trên.

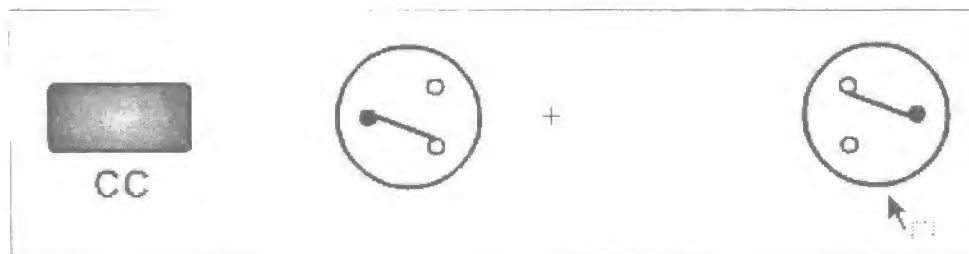


Tiếp theo, nhấp chọn công tắc phía tay phải và chọn lệnh **Modify > Transform > Flip Horizontal**, sau đó chọn lệnh **Modify > Transform > Flip Vertical** để lật đối tượng này theo cả hai phương đứng và ngang.

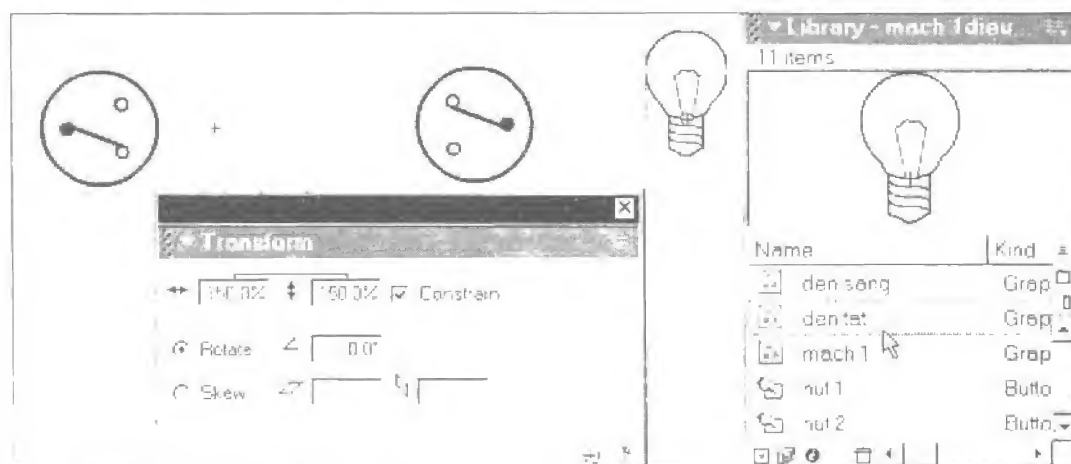
Lúc này, bạn hãy bố trí lại đối tượng vừa lật - sao cho nó nằm thẳng hàng với câu chỉ và công tắc bên trái.

Kết quả nhận được như hình minh họa ở trang sau.





Tiếp tục công việc, bạn nhấp kéo Symbol **den tat** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage**, hiệu chỉnh kích thước của đèn trên bảng **Transform** và định vị cho nó như hình minh họa bên dưới.

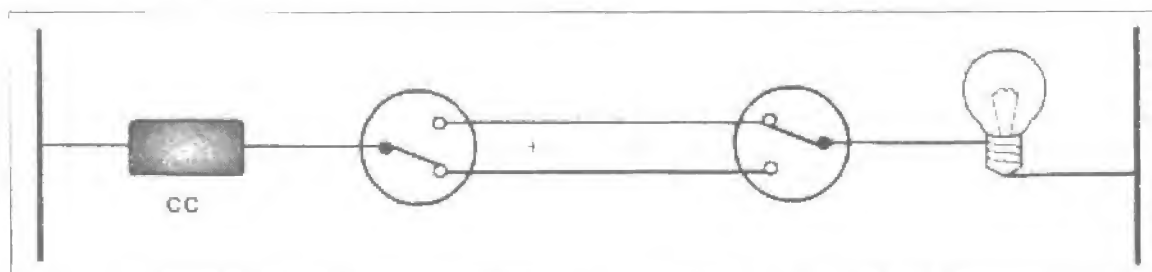


Bây giờ, bạn tiến hành nối kết các đối tượng trong vùng **Stage** lại để tạo thành một mạch điện hoàn chỉnh.

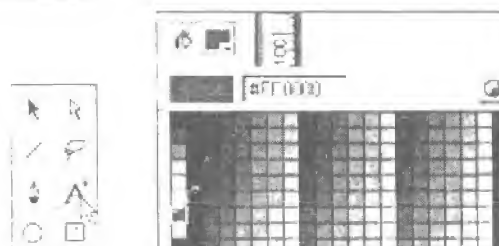
Trước tiên, bạn nhấp chọn công cụ **Line** với các thiết đặt trên bảng **Properties** như sau: màu vẽ là màu **đen**, kiểu nét vẽ là **Solid** và độ lớn nét vẽ là **2.5**.



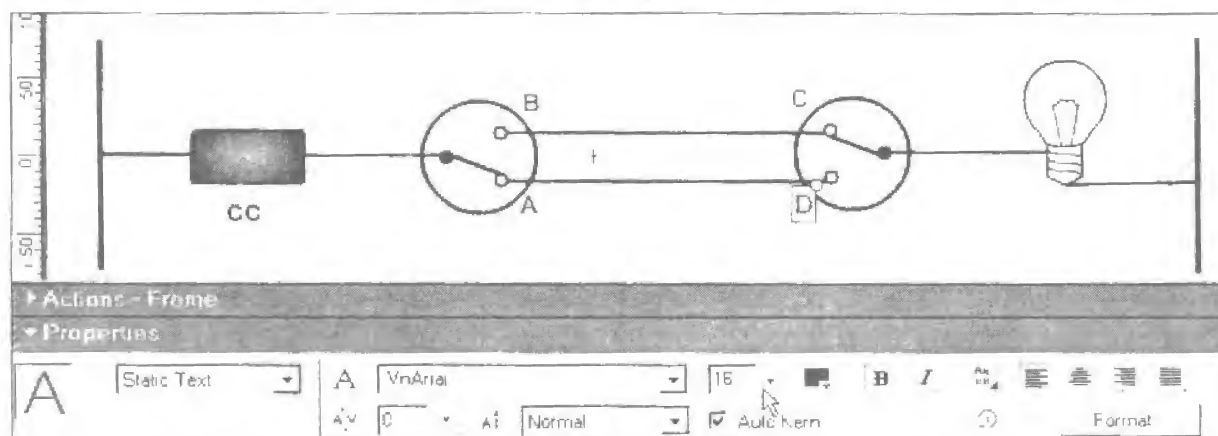
Tiếp theo, vẽ các đường thẳng để nối cầu chì – công tắc – bóng đèn theo kết cấu như hình bên dưới: Đây là mạch hở và đèn tắt.



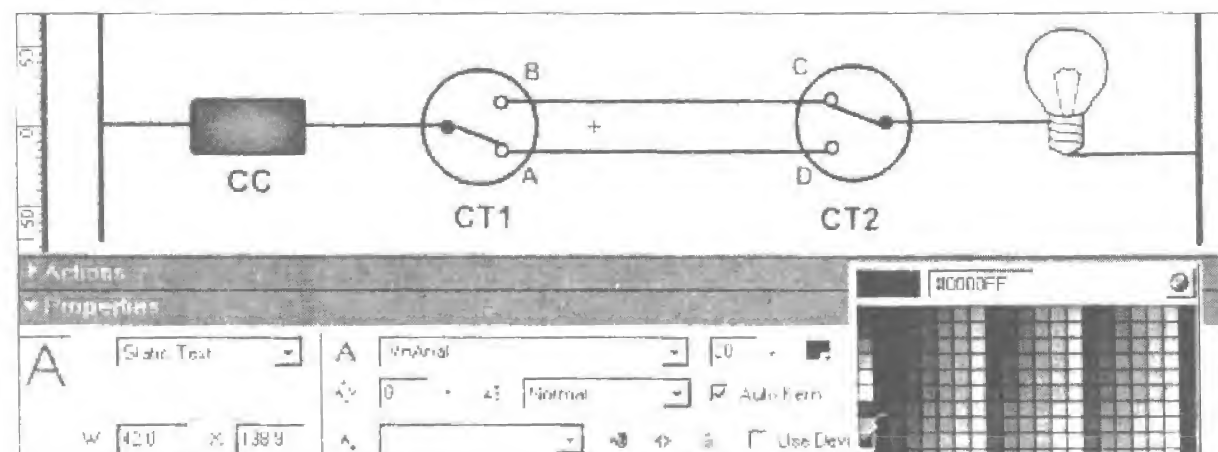
Vẽ xong, nhấp chọn công cụ **Text**. Sau đó chọn màu tô là màu **đỏ** (**#FF0000**). Trên bảng **Properties**, chọn cỡ chữ **16**



Trong vùng Stage, bạn lần lượt nhấp chuột tại các vị trí như hình minh họa và nhấp vào các ký tự A, B, C, D. Việc nhấp ký tự này dùng để phân biệt vị trí các chốt của hai công tắc.

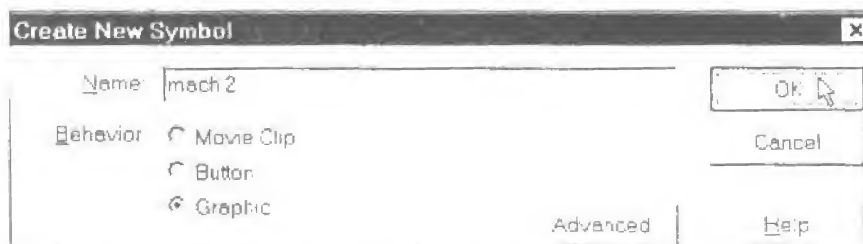
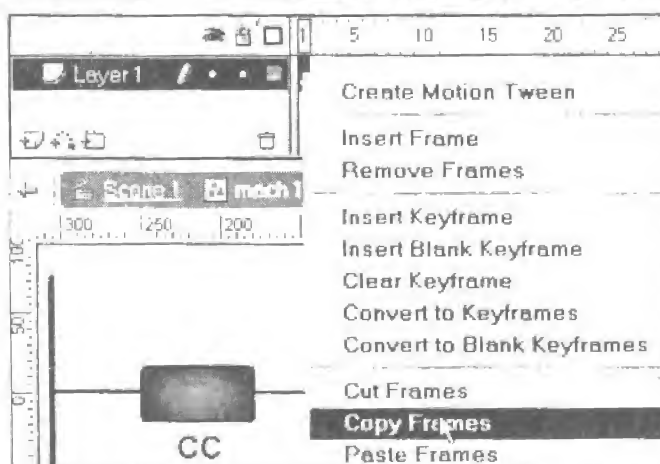


Tiếp theo, bạn nhập thêm chữ CT1, CT2 bên dưới hai công tắc, đồng thời chọn màu cho các chữ này là màu xanh Blue (#0000FF).



Hoàn tất việc nhập chữ, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của Layer 1 và chọn lệnh Copy Frames từ menu.

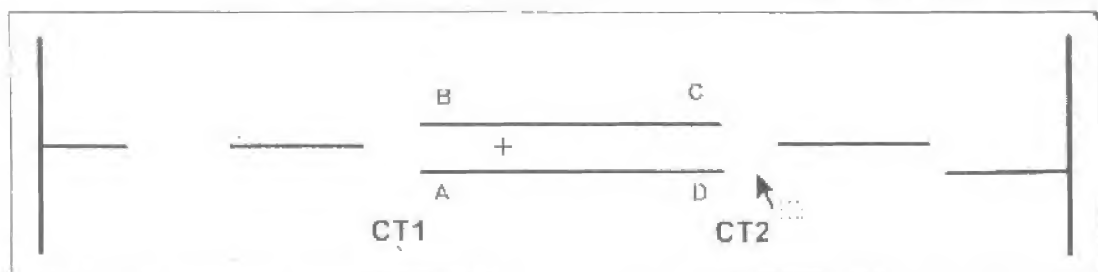
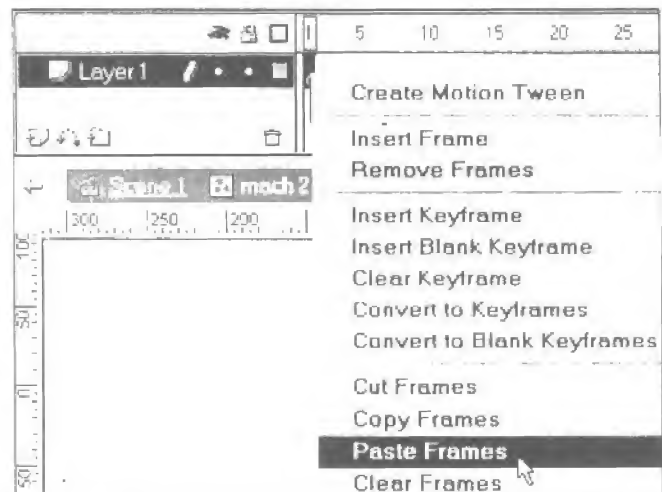
Như vậy là việc tạo mạch điện đầu tiên đã xong, bạn nhấp chọn Insert > New Symbol. Hộp thoại Create New Symbol xuất hiện, nhập tên Symbol mới là mach 2 ở mục Name, nhấp chọn tùy chọn Graphic và nhấp nút OK.



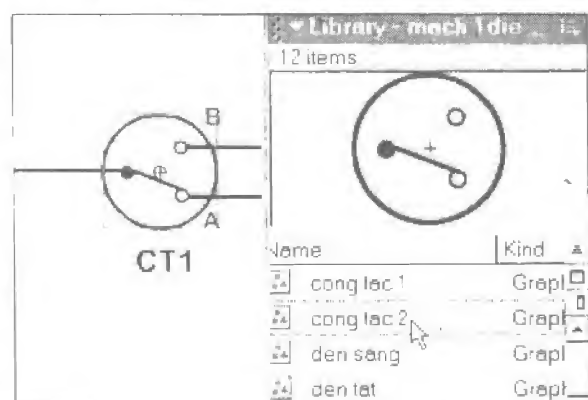
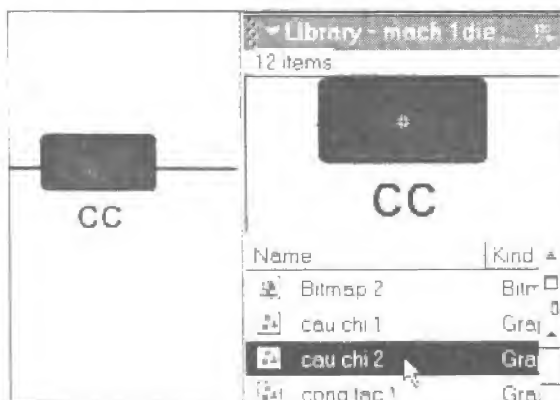
Màn hình làm việc của Symbol **mach 2** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột tại frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

Trong vùng Stage, lần lượt nhấp chọn cầu chì (màu xanh), hai công tắc (màu đen) và đèn. Sau đó nhấn phím **Delete** trên bàn phím để xóa đi.

Kết quả sau khi xóa như hình minh họa bên dưới.



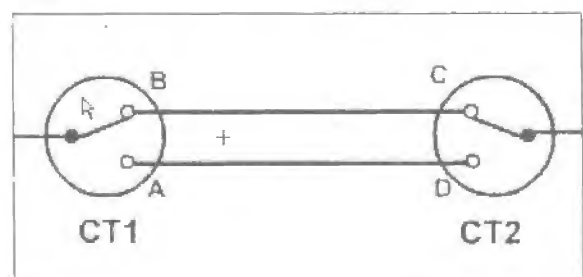
Tiếp theo, lần lượt nhấp kéo Symbol **cầu chì 2** và **công tắc 2** từ vùng Preview của bảng Library và đặt vào vị trí của cầu chì và công tắc (**CT1**) đã xóa.



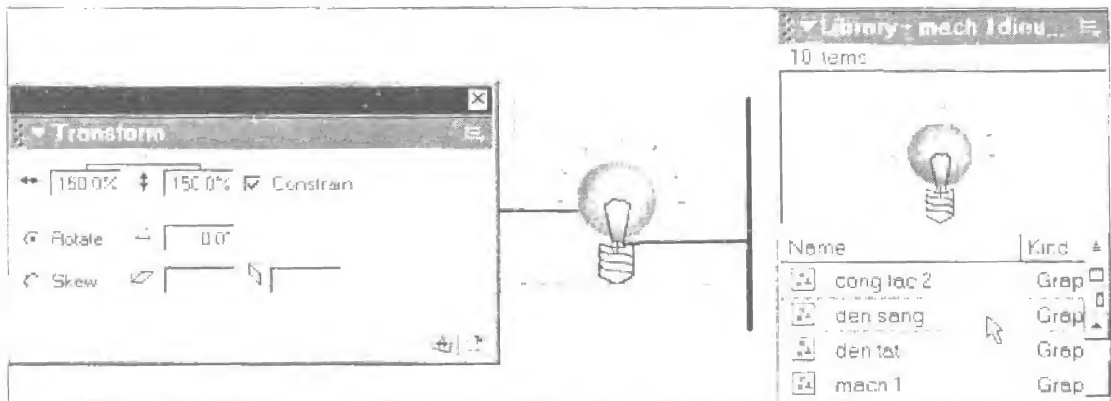
Sau khi đưa vào vùng Stage, nhấp chọn công tắc (**CT1**) và chọn lệnh **Modify > Transform > Flip Vertical** để lật đối tượng theo phương ngang, sau đó thực hiện lệnh **Ctrl + C**, **Ctrl + V** để sao chép thêm một công tắc nữa.

Tiếp theo, nhấp chọn công tắc vừa được sao chép và chọn lệnh **Modify > Transform > Flip Horizontal** để lật đối tượng này theo phương đứng.

Bây giờ, bạn hãy bố trí các đối tượng vừa được lật đặt vào vị trí **CT1**, **CT2** như hình minh họa bên cạnh.



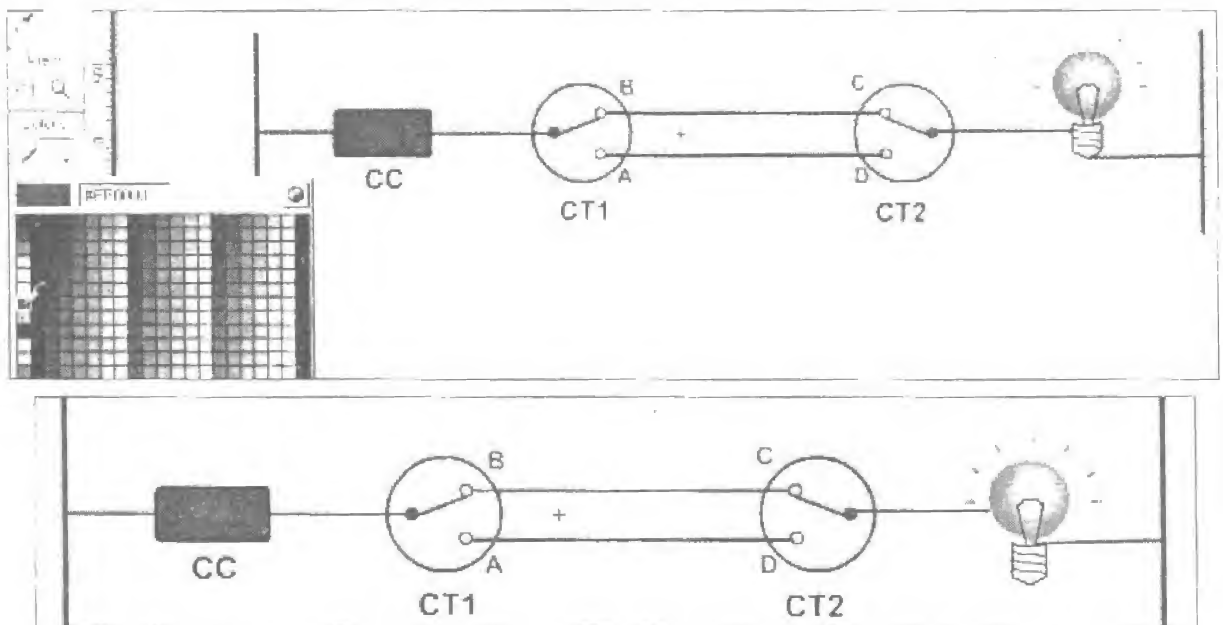
Cuối cùng, bạn nhấp kéo Symbol **den sang** vào, đặt ở vị trí của đèn đã xóa. Trên bảng Transform, tăng kích thước của đèn cho phù hợp.



Lúc này, quan sát hình, bạn sẽ nhận được một mạch kín với dòng điện đi qua cầu chì – công tắc 1 (CT1) – công tắc 2 (CT2) đến đèn và làm cho đèn này sáng lên. Vì vậy, cần đổi màu cho dòng điện này. Các bước tiến hành như sau:

Trước tiên, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn các đường thẳng nối kết các thiết bị trong mạch (trừ đoạn nối từ A đến D).

Tiếp theo, nhấp chọn màu viền là màu đỏ (#FF0000) ở mục **Colors** để đổi màu.

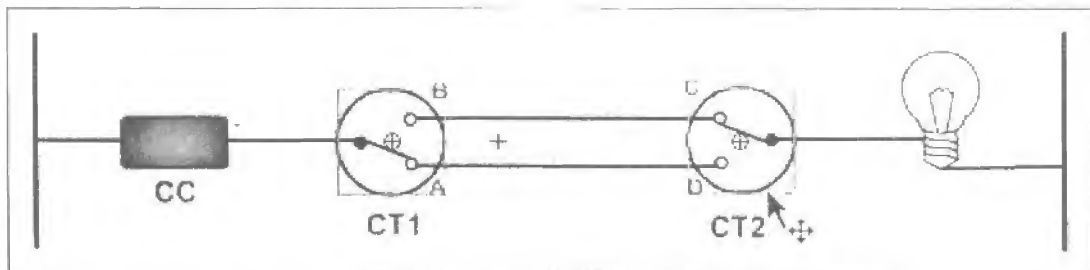


Như vậy là việc tạo mạch điện thứ hai đã hoàn tất, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol mới là **mach 3** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



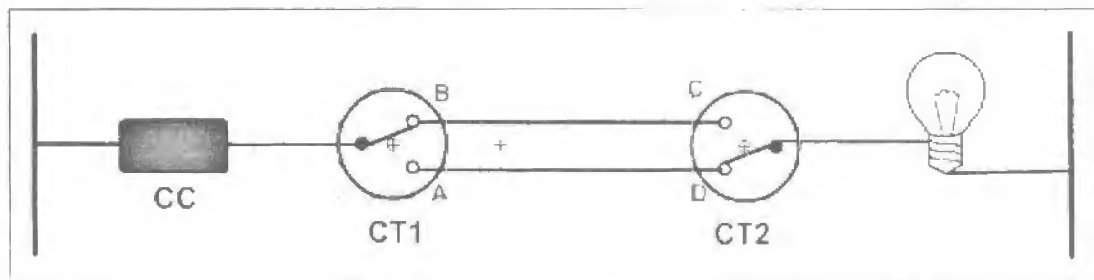
Màn hình làm việc của Symbol **mach 3** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột tại frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

Tiếp theo, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn công tắc 1 (CT1), sau đó nhấn phím **Shift** và nhấp chọn công tắc 2 (CT2).

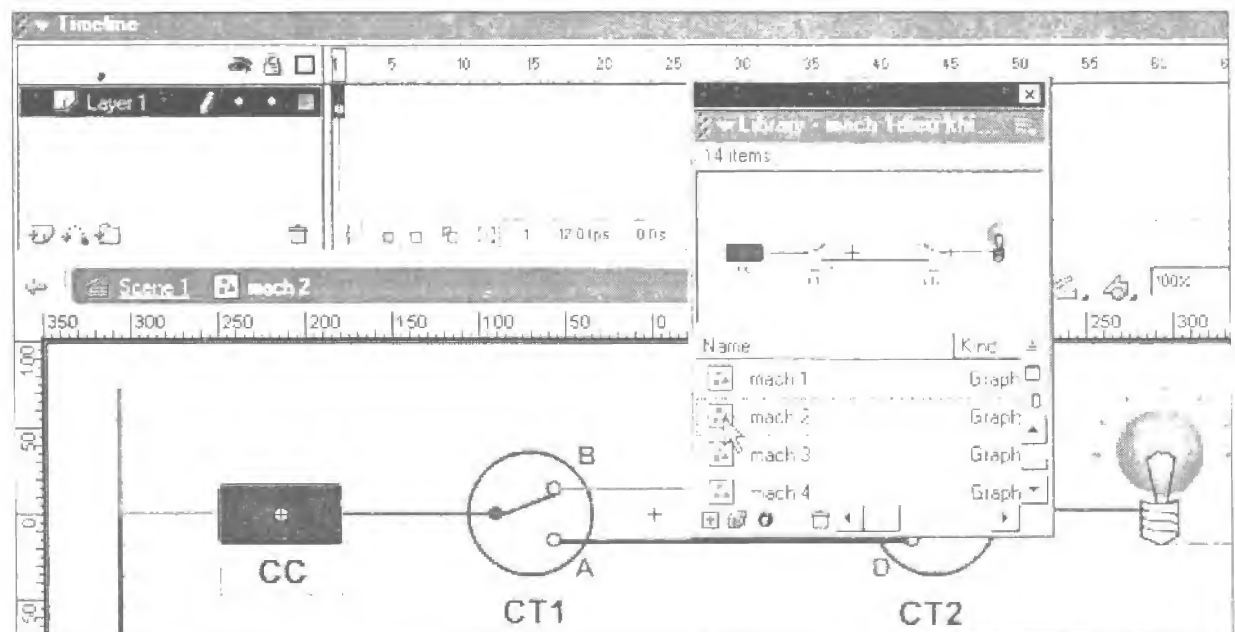


Chọn xong, trên thanh trình đơn nhấp chọn **Modify > Transform > Flip Vertical** để lật cả hai công tắc này theo phương ngang. Kết quả thực hiện như hình minh họa dưới đây:

Mạch hở và đèn tắt.



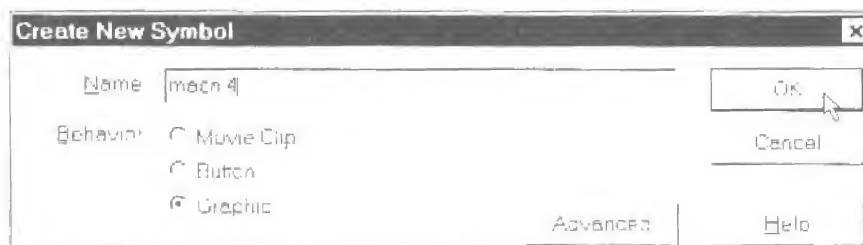
Hoàn tất công việc trên Symbol **mach 3**, bạn hãy nhấp đúp chuột trên biểu tượng Symbol **mach 2** trên bảng Properties để mở màn hình hiệu chỉnh (Edit) của Symbol này



Bạn hãy đảm bảo rằng Symbol **mach 2** đang được mở, bạn nhấp phải chuột trên frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

Kế tiếp, bạn nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên Symbol mới là **mach 4** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic** và nhấp nút **OK**.

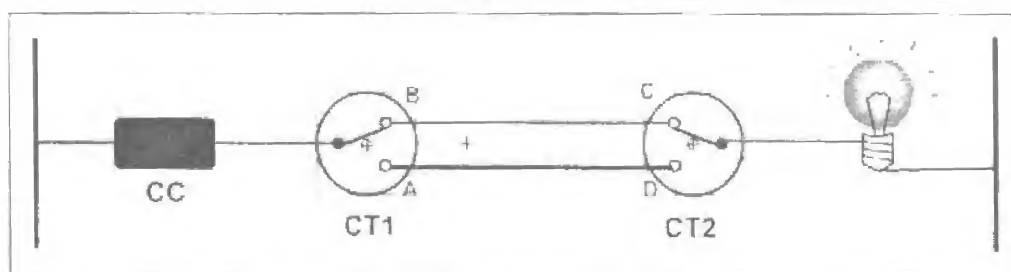
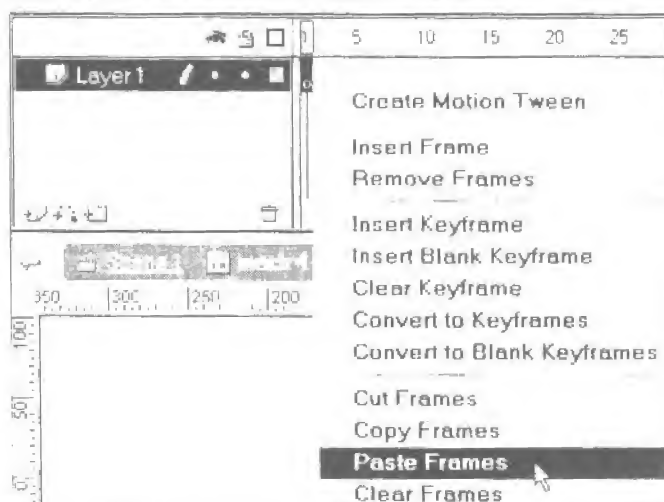




Màn hình làm việc của Symbol **mach 4** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột tại frame đầu tiên của **Layer 1** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.

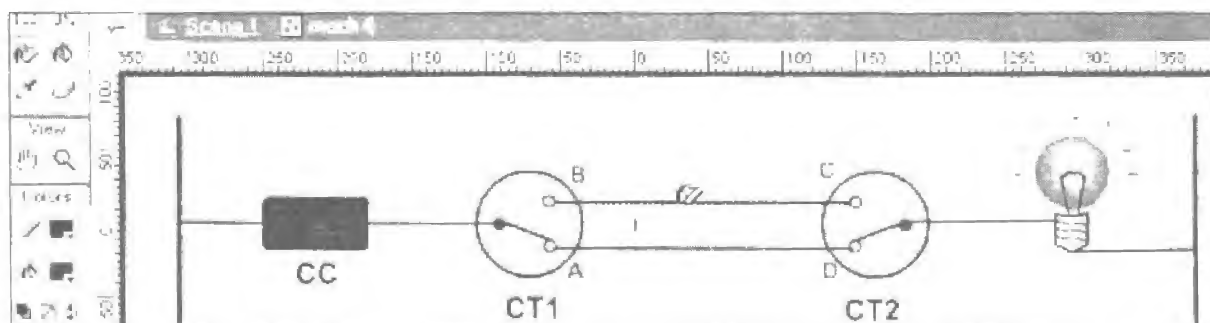
Tiếp theo, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn công tắc 1 (CT1), sau đó nhấn phím **Shift** và nhấp chọn công tắc 2 (CT2).

(Xem hình minh họa bên dưới)

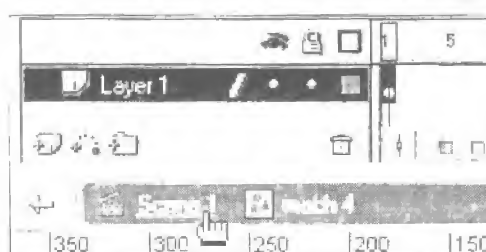


Chọn xong, trên thanh trình đơn nhấp chọn **Modify > Transform > Flip Vertical** để lật cả hai công tắc này theo phương ngang. Kết quả thực hiện như hình bên dưới: Mạch kín và đèn sáng.

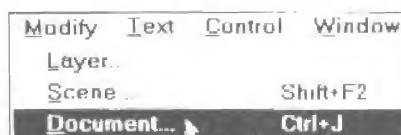
Bây giờ, bạn hãy nhấp chọn đường thẳng nối B – C và chọn màu tô là màu đen. Ngược lại, nhấp chọn đường thẳng nối A – C và chọn màu tô là màu đỏ.



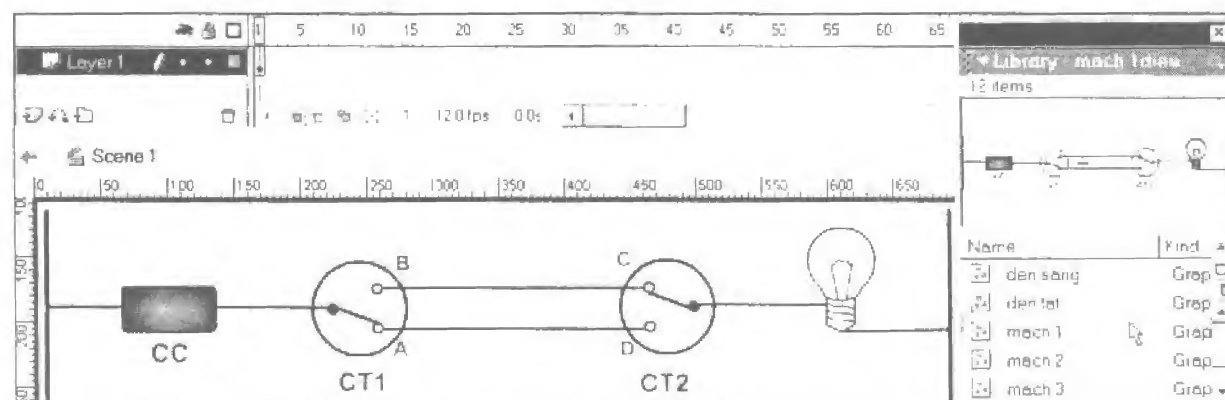
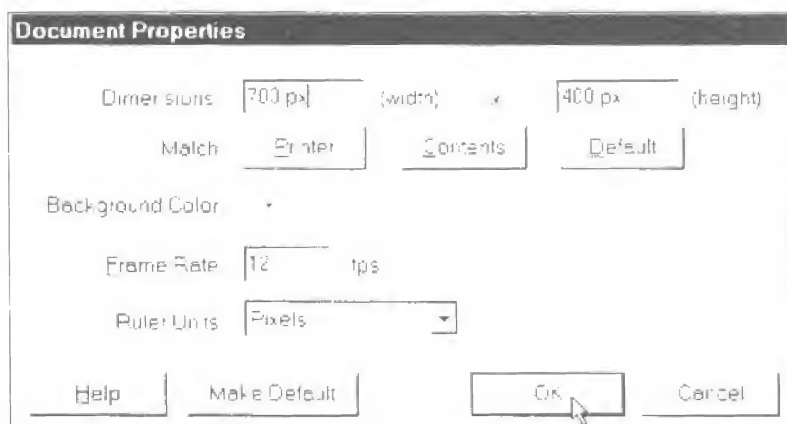
Hoàn tất công việc trên Symbol **mach 4**, trên bảng **Timeline**, bạn nhấp vào chữ **Scene 1** để trở về màn hình làm việc chính.



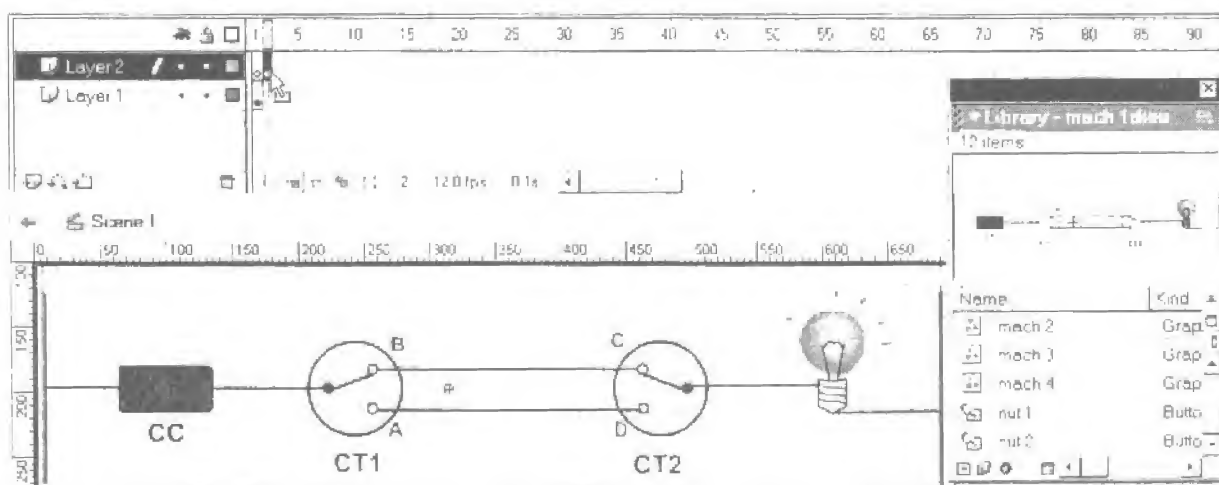
Tiếp tục, bạn nhấp chọn **Modify > Document...**



Hộp thoại **Document Properties** xuất hiện, bạn tiến hành tăng chiều rộng của vùng làm việc lên **700** ở mục **Dimensions** và nhấp nút **OK**.

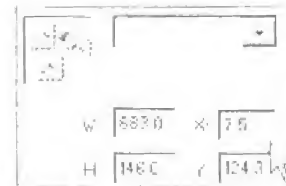


Tiếp theo, nhấp chọn biểu tượng **Insert Layer** trên bảng Timeline để chèn thêm một layer mới với tên **Layer 2**. Sau đó nhấp vào frame 2 của layer này, nhấn phím **F6** để chèn keyframe trống và kéo Symbol **mach 2** vào.

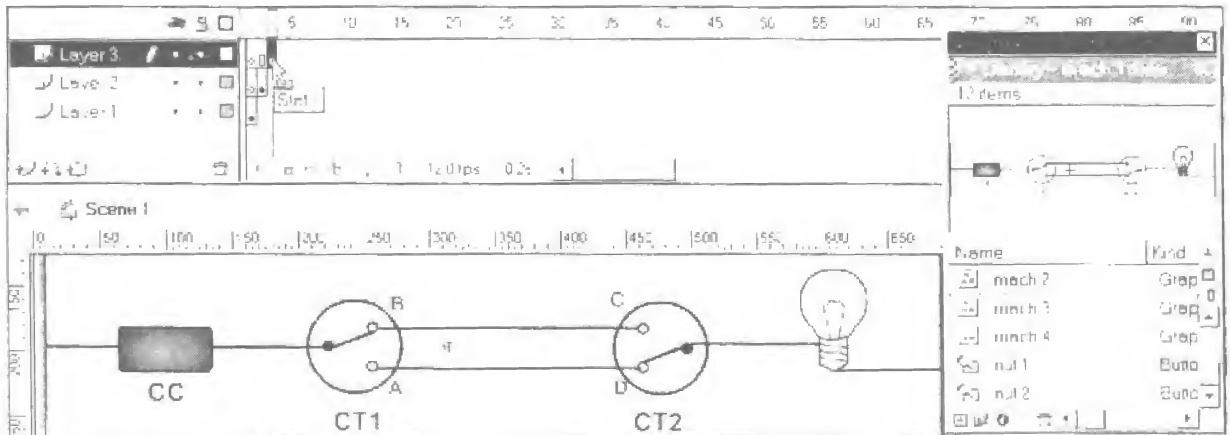


**Lưu ý :** Bạn phải đặt Symbol **mach 2** trùng vị trí với Symbol **mach 1** để khi chuyển động, hình không bị giật. Vì vậy, cần kéo các đường giống ngang và dọc để việc định vị các Symbol đưa vào được chính xác.

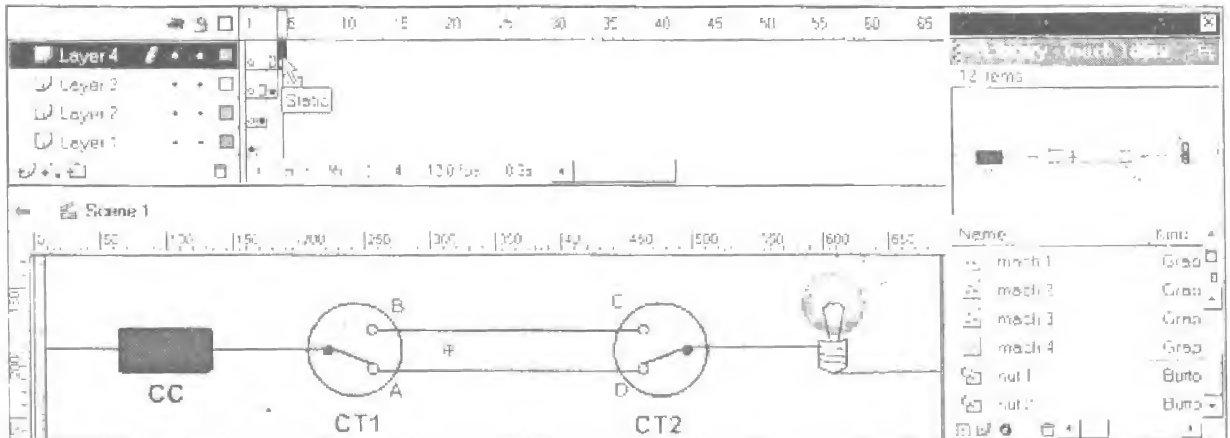
Một cách định vị khác là nhập chọn đối tượng và định tọa độ **X, Y** trên bảng **Properties**.



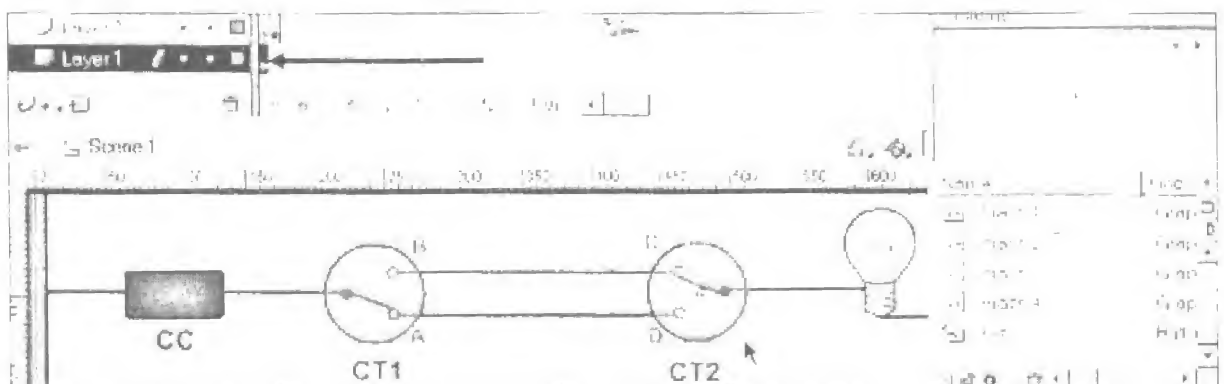
Tiếp tục công việc của bài tập, bạn chèn thêm một layer mới với tên **Layer 3**, chọn frame 3 của layer này, nhấn **F6** và kéo Symbol **mạch 3** vào (vị trí đặt Symbol này trùng với vị trí của hai Symbol trước).



Tương tự, chèn thêm một layer mới với tên **Layer 4**, chọn frame 4 của layer này, nhấn **F6** và kéo Symbol **mạch 4** vào (vị trí đặt Symbol này trùng với vị trí của ba Symbol trước).

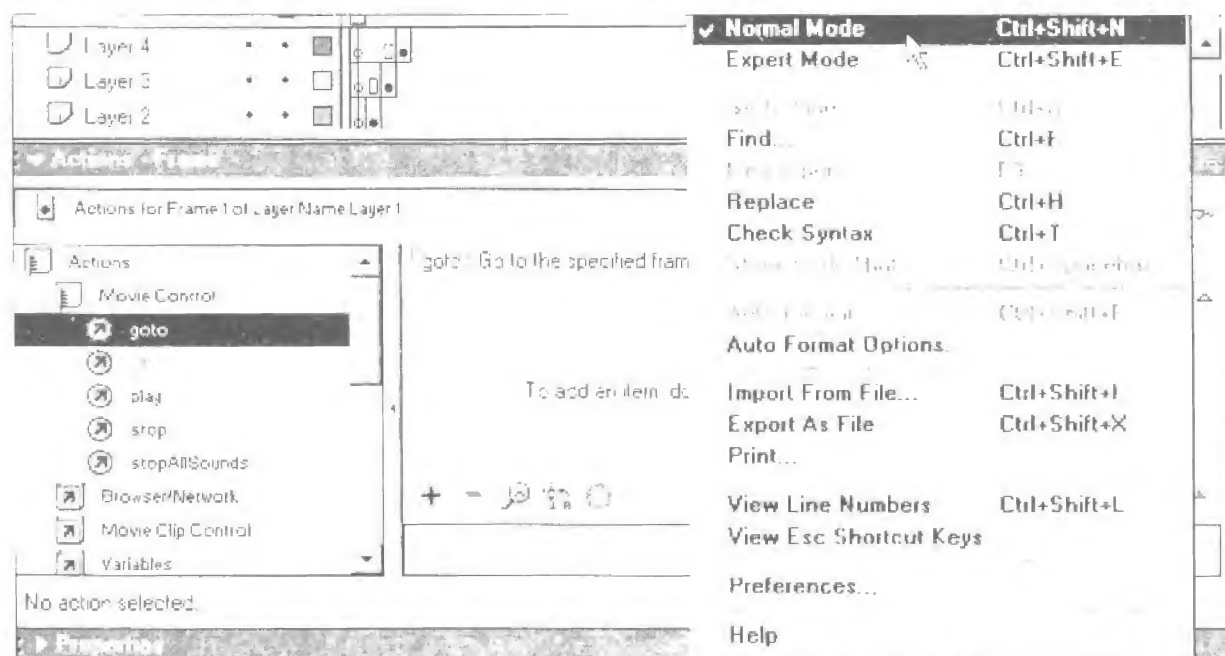


Tiếp theo, bạn chọn frame 1 của **Layer 1**, thực hiện kéo Symbol **nút** hai lần và lần lượt đặt chồng lên công tắc 1 (CT1), công tắc 2 (CT2).



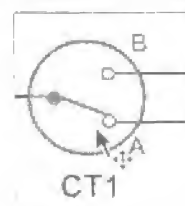
Bây giờ, bạn tiến hành gán lệnh cho các nút bằng cách thực hiện các bước sau:

Trước tiên, bạn hãy nhấn phím **F9** hoặc nhấp chọn **Window > Actions** để mở bảng **Actions**. Trên bảng này, hãy thiết đặt chế độ nhập mã lệnh là **Normal Mode**



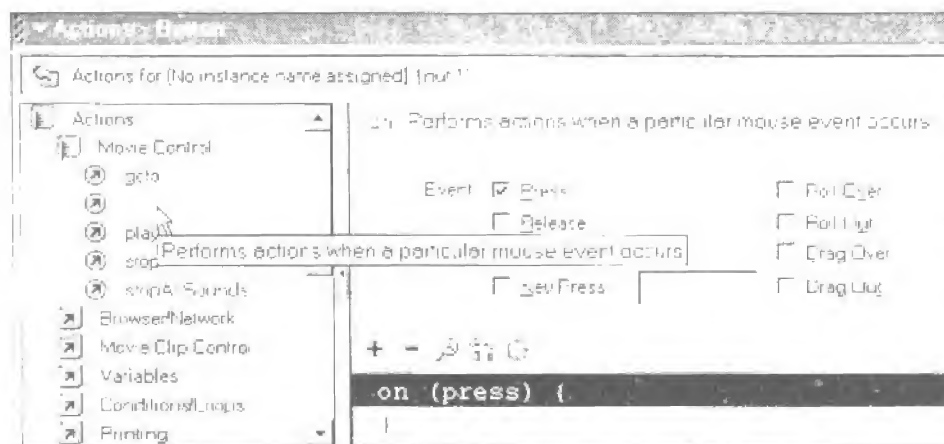
Trong vùng Stage, bạn nhấp chọn nút trên công tắc 1 (CT1) và gán vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (press) {
gotoAndStop(2);
}
```

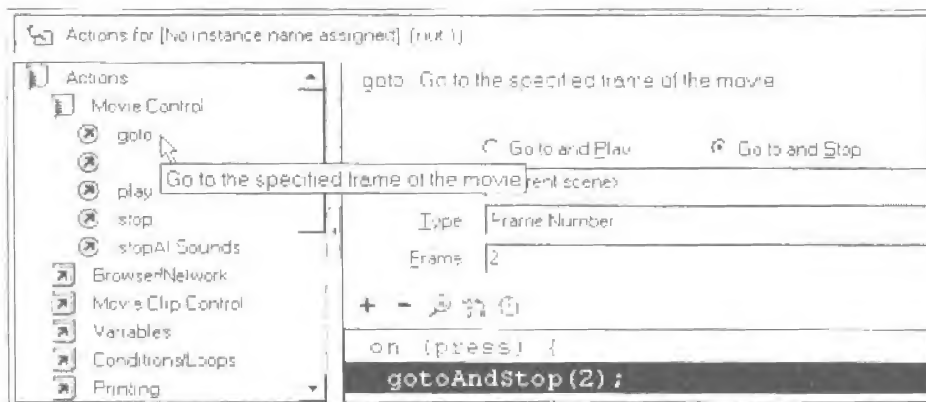


### Ghi chú:

Dòng lệnh **on (press) {}** : Nhấp chọn **Actions > Movie Control**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **on** trong danh sách **Toolbox**. Trong phần tham số (**Parameter**), ở mục **Event** nhấp vào ô vuông (**checkbox**) trước chữ **Press**.

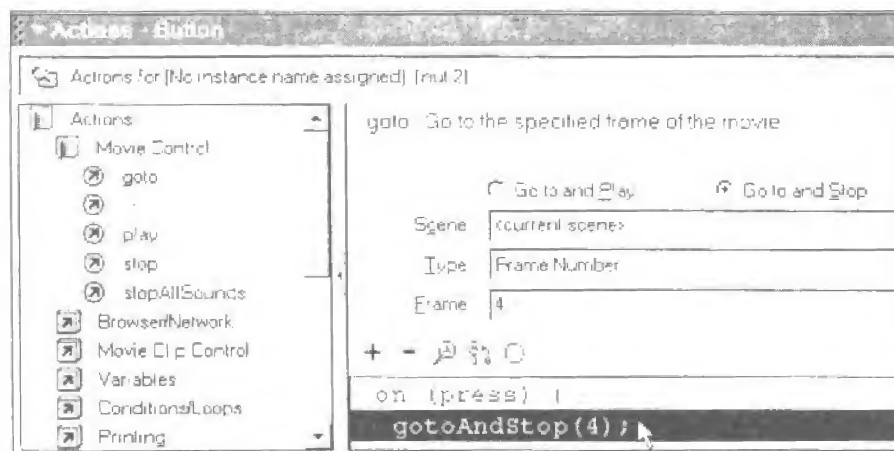
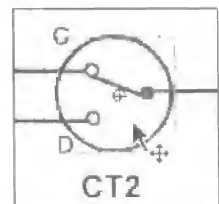


Dòng lệnh **gotoAndStop (2)** : Nhấp chọn **Actions > Movie Control**, sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **goto** trong danh sách **Toolbox**. Trong phần tham số (**Parameter**), chọn mục **go to and Stop**, **Type = Frame Number** và **Frame = 2**.

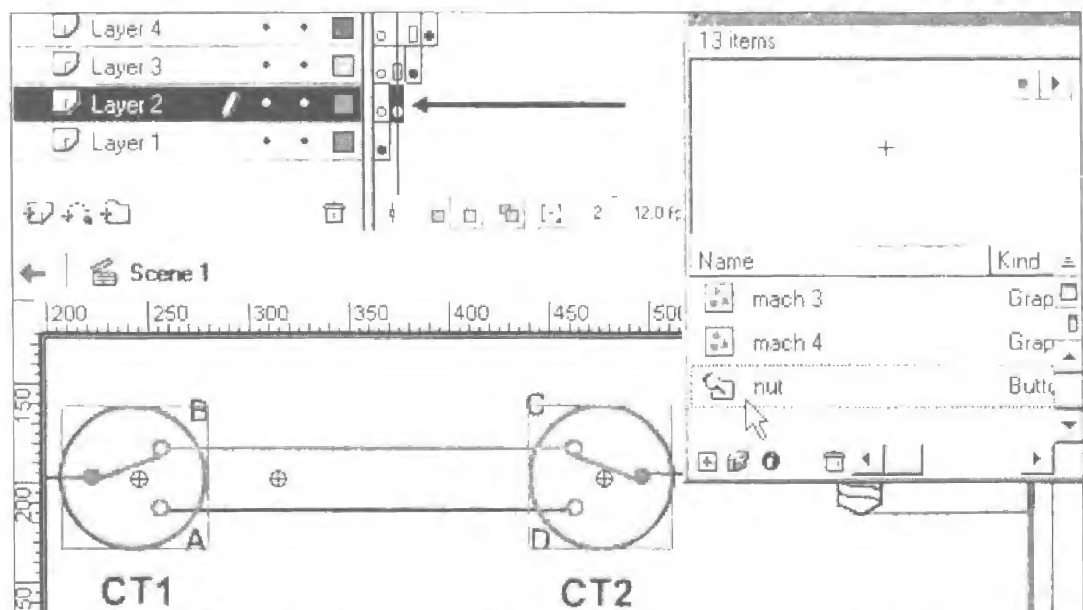


Sau khi gán lệnh cho nút trên công tắc 1 (CT1), bạn nhấp chọn nút trên công tắc 2 (CT2) và gán vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (press) {
gotoAndStop(4);
}
```

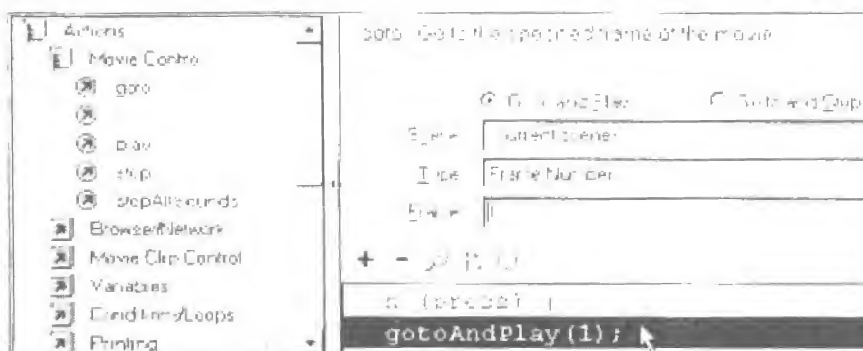
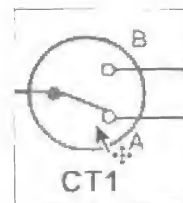


Tiếp theo, bạn chọn frame 2 của **Layer 2**, thực hiện kéo Symbol **nút** hai lần và lần lượt đặt chồng lên công tắc 1 (CT1), công tắc 2 (CT2).



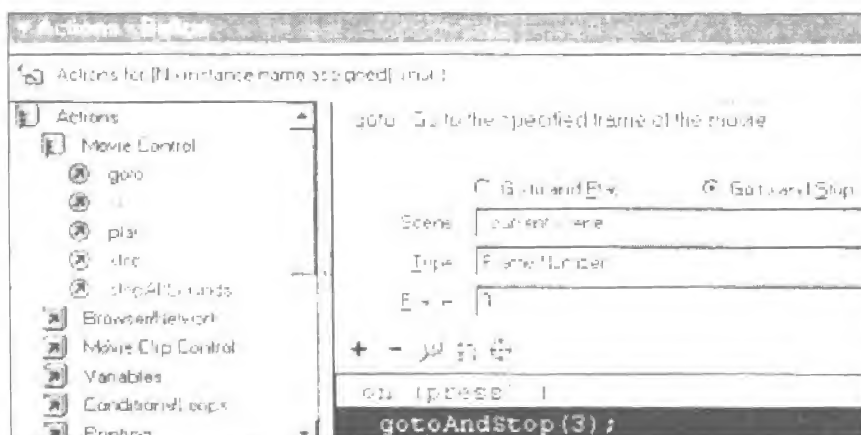
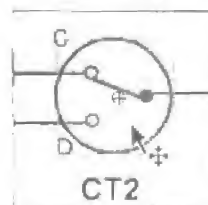
Trong vùng Stage, bạn nhấp chọn nút trên công tắc 1 (CT1) và gán vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (press) {
gotoAndPlay(1);
}
```

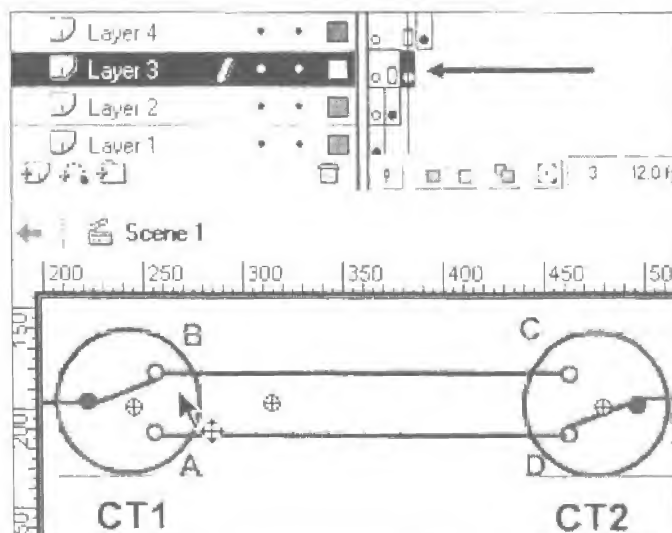


Tiếp theo, nhấp chọn nút trên công tắc 2 (CT2) và gán vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (press) {
gotoAndStop(3);
}
```



Tương tự như trên, bạn chọn frame 3 của **Layer 3**, thực hiện kéo Symbol **nút** hai lần và lần lượt đặt chồng lên công tắc 1 (CT1), công tắc 2 (CT2).

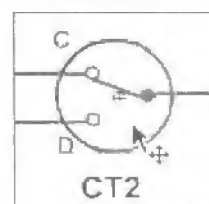
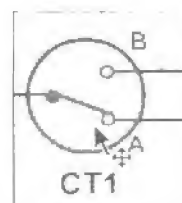


Trong vùng Stage, bạn nhấp chọn nút trên công tắc 1 (CT1) và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

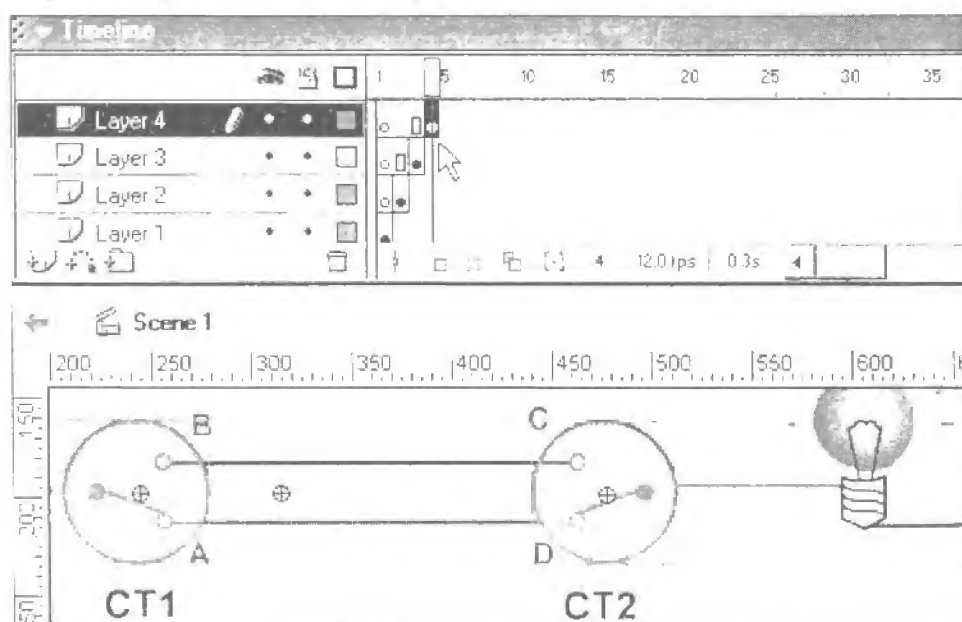
```
on (press) {
    gotoAndStop(4);
}
```

Sau đó, nhấp chọn nút trên công tắc 2 (CT2) và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (press) {
    gotoAndStop(2);
}
```



Cuối cùng, bạn nhấp chọn frame 4 của **Layer 4**, thực hiện kéo Symbol **nút** hai lần và lần lượt đặt chồng lên công tắc 1 (CT1), công tắc 2 (CT2).

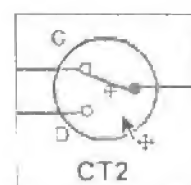
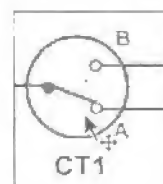


Trong vùng Stage, bạn nhấp chọn nút trên công tắc 1 (CT1) và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

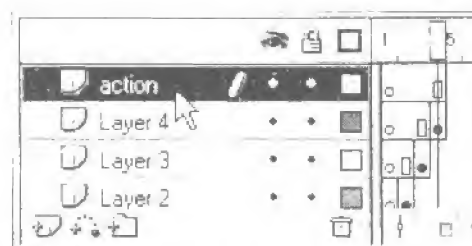
```
on (press) {
    gotoAndStop(3);
}
```

Sau đó, nhấp chọn nút trên công tắc 2 (CT2) và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

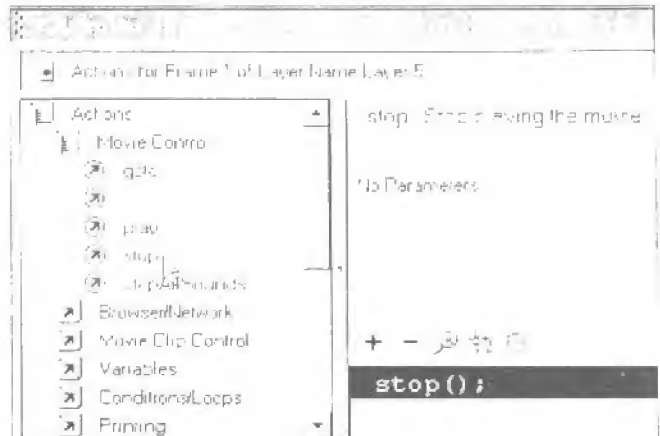
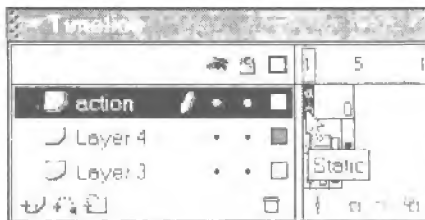
```
on (press) {
    gotoAndStop(1);
}
```



Trở lại bảng Timeline, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, sau đó đổi tên cho layer này là **action**.



Sau khi đổi tên, bạn nhập chọn frame đầu tiên của layer này. Trên bảng **Actions**, nhấp chọn lệnh **Actions > Movie Control** và nhấp đúp vào lệnh **stop** (lệnh này không có tham số).

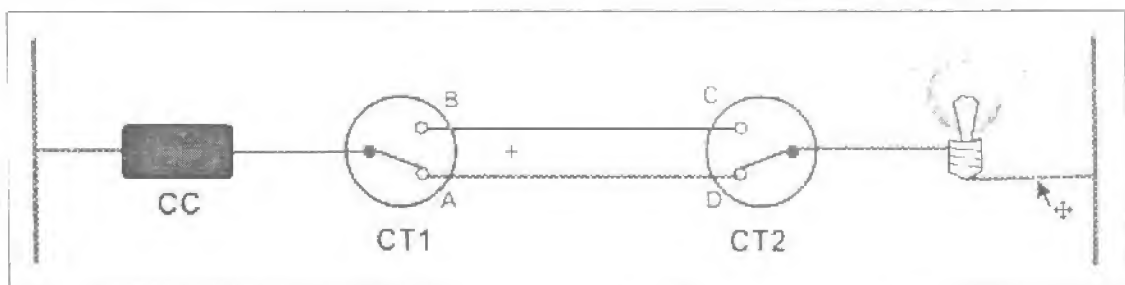


Như vậy, về cơ bản bài tập “MÔ HÌNH ĐỘNG MẠCH MỘT ĐÈN ĐƯỢC ĐIỀU KHIỂN HAI NƠI” đã hoàn tất, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt. Bạn nhấp vào các công tắc để điều khiển mạch điện: Nếu mạch kín thì đèn sáng và nếu mạch hở thì đèn tắt. Điều đó chứng tỏ mạch đã hoạt động đúng nguyên lý.

Tuy nhiên, bạn có thể cải tạo mô hình hoạt động của mạch trên để thêm sinh động hơn, chẳng hạn như khi có điện, dòng điện sẽ chạy liên tục trên dây dẫn và bóng đèn sáng nhấp nháy... Cách thực hiện rất đơn giản như sau:

Trước tiên, hãy trở lại màn hình làm việc với Flash MX, sau đó nhấp vào biểu tượng **Edit Symbols** và chọn **Symbol mach 4** từ danh sách.

Màn hình hiệu chỉnh của **Symbol mach 4** xuất hiện, bạn hãy nhấp chọn các đoạn thẳng có dòng điện chạy qua (đường màu đỏ).



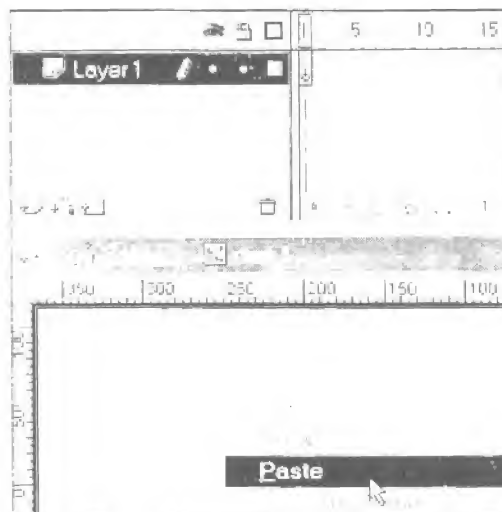
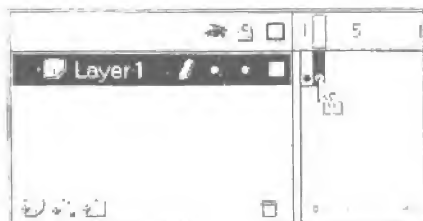
Sau khi chọn xong, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để sao chép lại các thành phần vừa chọn. Tiếp theo, nhấp chọn **Insert > New Symbol**. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhấp tên **Symbol** mới là **dien 1** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Movie Clip** và nhấp nút **OK**.





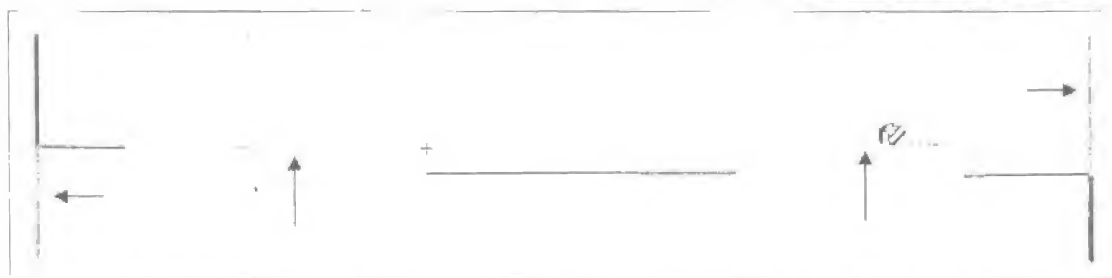
Màn hình làm việc của Symbol **diện 1** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột vào vùng Stage và chọn lệnh **Paste**.

Tiếp theo, trên bảng Timeline, bạn nhấp chọn frame 2 của **Layer 1** và nhấn phím **F6** để chèn thêm một keyframe vào vị trí này.

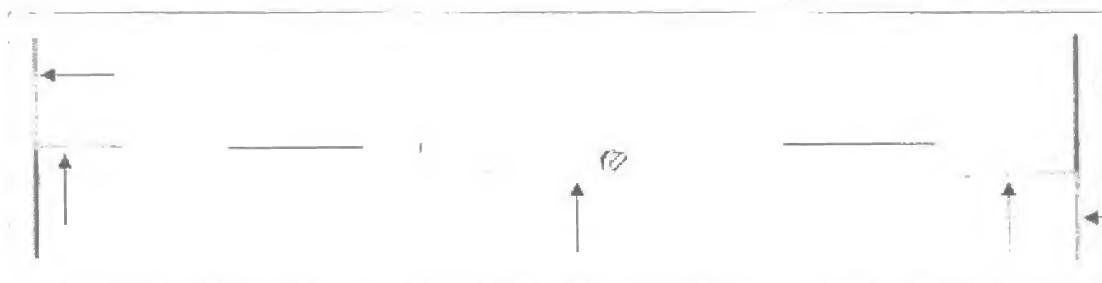
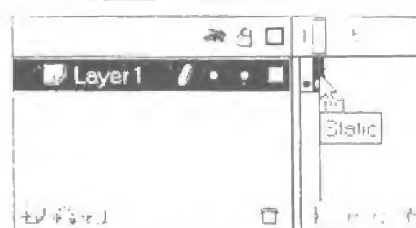


Tiếp tục công việc, bạn nhấp chọn công cụ **Ink Bottle** đồng thời chọn màu viền là màu cam (#FF9900).

Trên thanh Timeline, chọn trở lại frame 1, sau đó dùng công cụ với màu tô vừa chọn nhấp lên các đường thẳng có mũi tên chỉ vào để đổi màu cho nó.

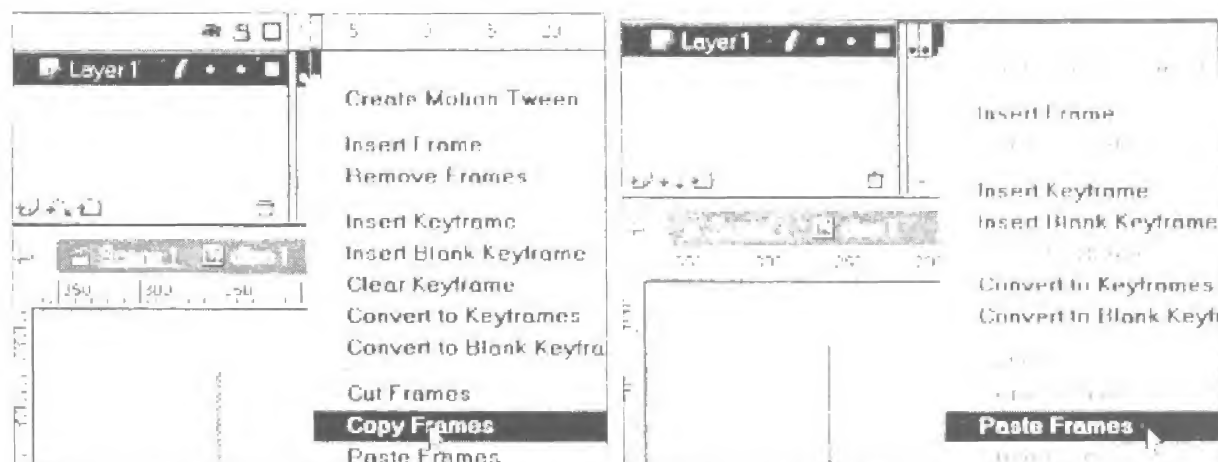


Sau khi đổi màu tô xong, bạn nhấp chọn frame 2 và cũng dùng công cụ với màu tô vừa chọn nhấp lên các đường thẳng có mũi tên chỉ vào để đổi màu cho nó.



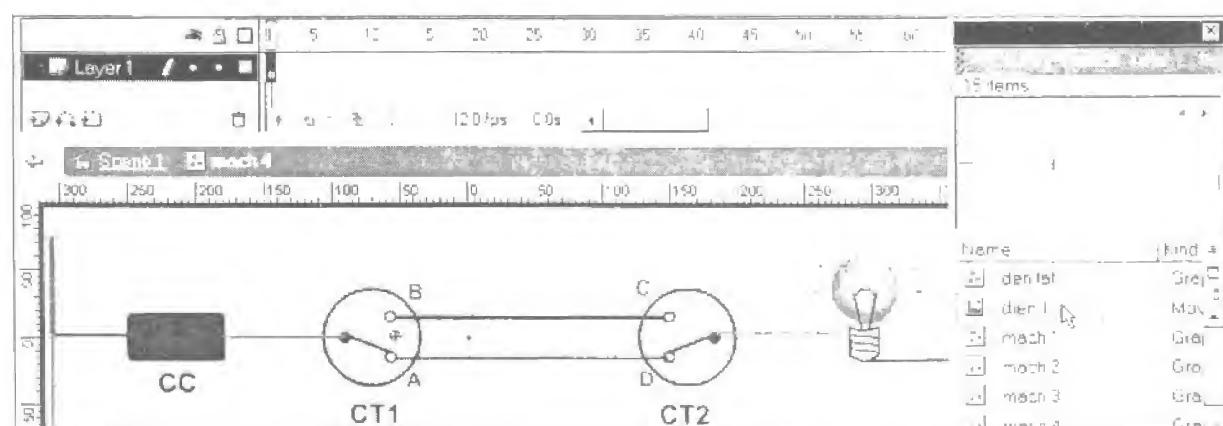
Bây giờ, trên bảng Timeline bạn hãy nhấp chọn frame 1, nhấn phím **Shift** và nhấp chọn frame 2. Sau đó, nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames**.

Cuối cùng, nhấp phải chuột trên frame 3 và chọn lệnh **Paste Frames** (Xem hình minh họa ở trang sau).

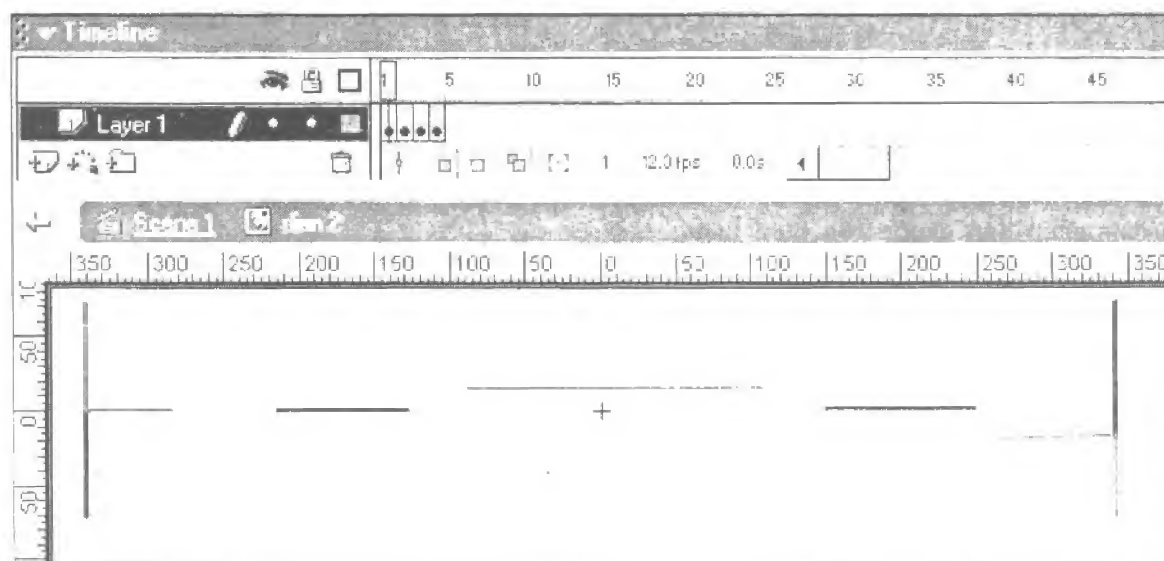


Hoàn tất công việc trên Symbol **diện 1**, bạn nhấp vào biểu tượng **Edit Symbols** và chọn Symbol **mạch 4** từ danh sách.

Màn hình hiệu chỉnh của Symbol **mạch 4** xuất hiện, bạn hãy nhấp chọn các đoạn thẳng có dòng điện chạy qua (đường màu đỏ) và xóa nó đi. Sau đó, kéo Symbol **diện 1** vào để thay thế cho các đoạn thẳng vừa xóa.



Tương tự như trên, bạn hãy thực hiện các thao tác để tạo Symbol **diện 2** như hình minh họa bên dưới:



Các bước tiến hành như sau:

**Bước 1 :** Mở màn hình hiệu chỉnh của Symbol **mach 2**, nhấp chọn các đoạn thẳng màu đỏ và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**.

**Bước 2 :** Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** và khởi tạo Symbol mới với tên **dien 2**, dạng **Movie Clip**.

**Bước 3 :** Thực hiện lệnh **Ctrl + V** để dán đối tượng đã chọn vào vùng Stage

**Bước 4 :** Nhấn **F6** để thêm keyframe

**Bước 5 :** Đổi màu đoạn thẳng tại mỗi keyframe.

**Bước 6 :** Thực hiện lệnh **Copy Frames**, sau đó **Paste Frames**.

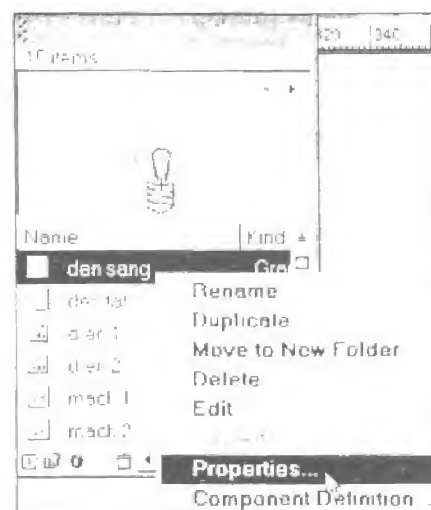
Hoàn tất các bước thực hiện, bạn nhấp vào biểu tượng **Edit Symbols** và chọn Symbol **mach 2** từ danh sách. Màn hình hiệu chỉnh của Symbol **mach 2** xuất hiện, bạn hãy nhấp chọn các đoạn thẳng có đồng diện chạy qua (đường màu đỏ) và xóa nó đi. Sau đó, kéo Symbol **dien 2** vào để thay thế cho các đoạn thẳng vừa xóa.

Bây giờ, bạn tiến hành hiệu chỉnh lại hoạt động của bóng đèn để khi có dòng điện đi qua thì đèn nhấp nháy.

Các bước tiến hành như sau:

Trước tiên, nhấp phải chuột trên Symbol **den sang** trong bảng **Library** và chọn lệnh **Properties...**

Hộp thoại **Symbol Properties** xuất hiện, bạn nhấp chọn tùy chọn **Movie Clip** và nhấp nút **OK**.



Sau khi nhấp **OK**, trong bảng **Library**, bạn hãy nhấp đúp chuột trên biểu tượng của Symbol **den sang**.

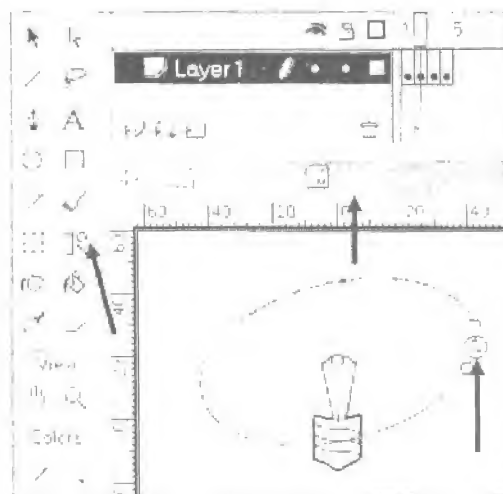


Màu hình hiệu chỉnh của Symbol **den sang** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame 2 và nhấn phím **F6**. Sau đó, nhấp chọn công cụ **Fill Transform** và hiệu chỉnh màu của đèn (xem hình minh họa)

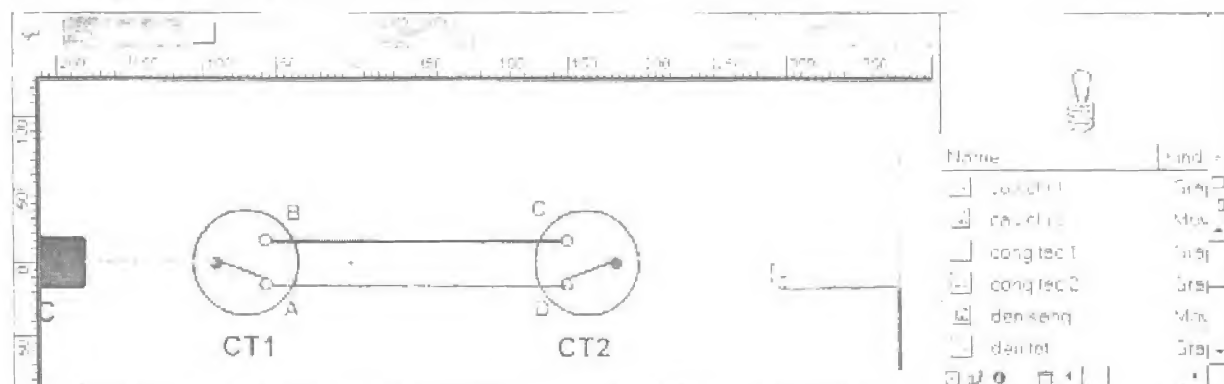
Kế tiếp, bạn nhấp chọn cả hai frame 1 và 2 rồi thực hiện lệnh **Copy Frames**.

Cũng trên thanh Timeline, nhấp phải chuột tại frame 3 và chọn lệnh **Paste Frames**.

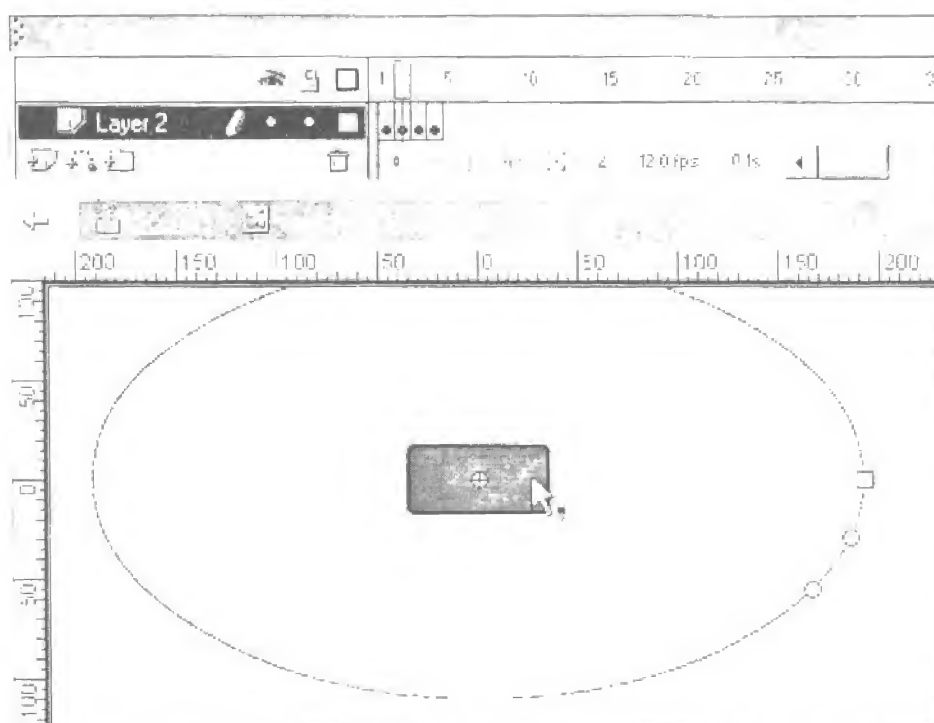
Như vậy là bạn đã hoàn tất công việc tạo đèn nhấp nháy rồi đấy.



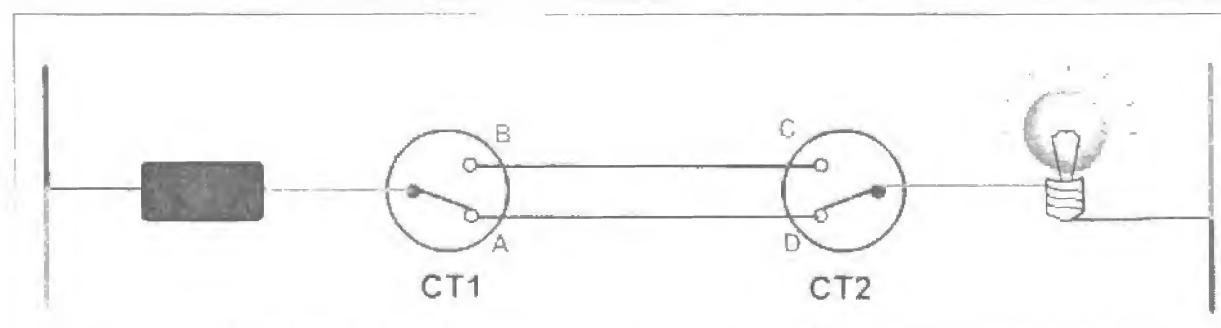
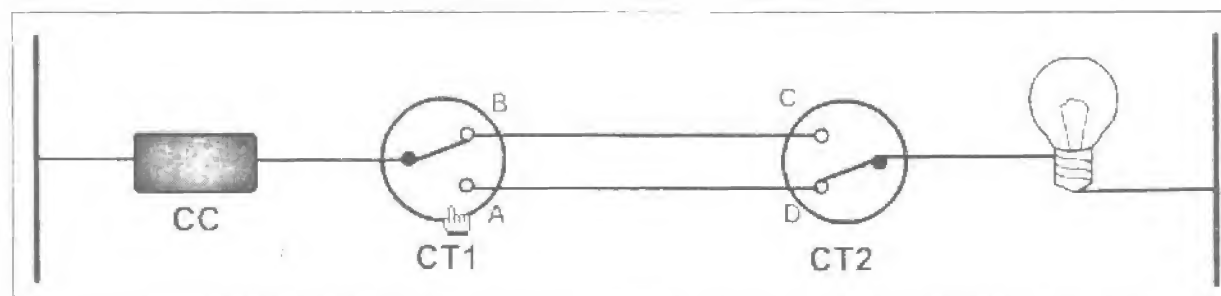
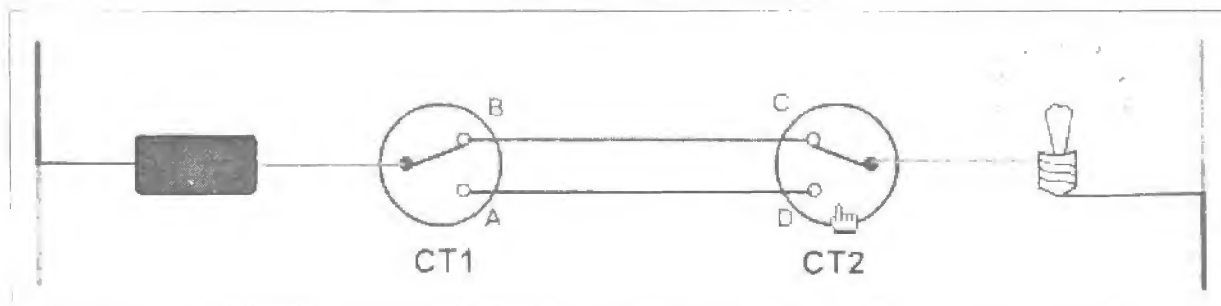
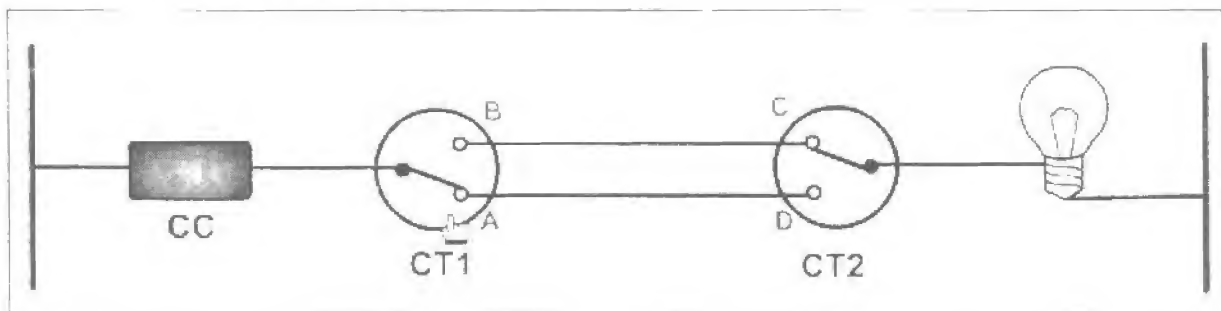
Bây giờ, bạn hãy lần lượt mở lại các Symbol **mach 2**, **mach 4**, xóa đèn đi và kéo Symbol **den sang** vào để thay thế cho đèn đã xóa.



Tương tự như Symbol **den sang**, bạn hãy hiệu chỉnh cho Symbol **cau chi 2** và tiến hành thay thế lại trên Symbol **mach 2**, **mach 4**.



Hoàn tất bài tập một cách hoàn chỉnh, bạn hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt thật đẹp mắt của mạch điện này.



Chúc bạn thành công!

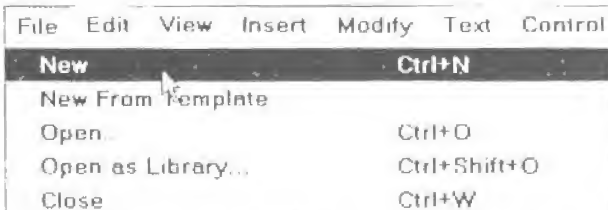
**Bài tập 8**

# CHỌN VÀ TÔ MÀU TRÊN TỪNG PHẦN CỦA ĐỐI TƯỢNG

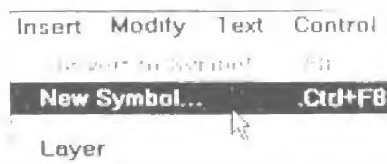
Trong bài tập này, bạn sẽ được hướng dẫn vẽ một con mèo, tạo một số màu tô chuẩn. Sau đó, bạn nhấp chọn một màu tô bất kỳ và nhấp vào vùng muốn tô trên mèo để làm cho nó có một màu sắc trông thật sinh động và hấp dẫn hơn.



Bắt đầu thực hiện bài tập, trước tiên bạn mở một file Flash mới bằng cách nhấp **File > New** từ trình đơn hoặc nhấn tổ hợp **Ctrl + N** từ bàn phím.



Tiếp theo, bạn tiến hành tạo một Symbol bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8**.

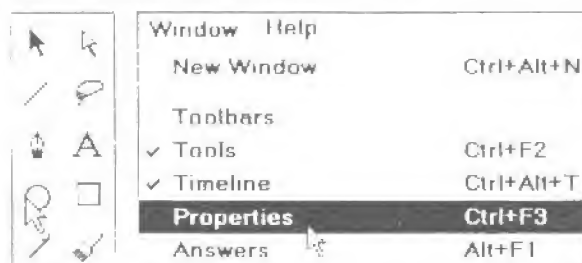


Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **meo** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Graphic** sau đó nhấp nút **OK**.



Sau khi nhấp chọn nút **OK**, màn hình làm việc của Symbol **meo** xuất hiện. Bạn tiến hành vẽ từng thành phần của chú mèo.

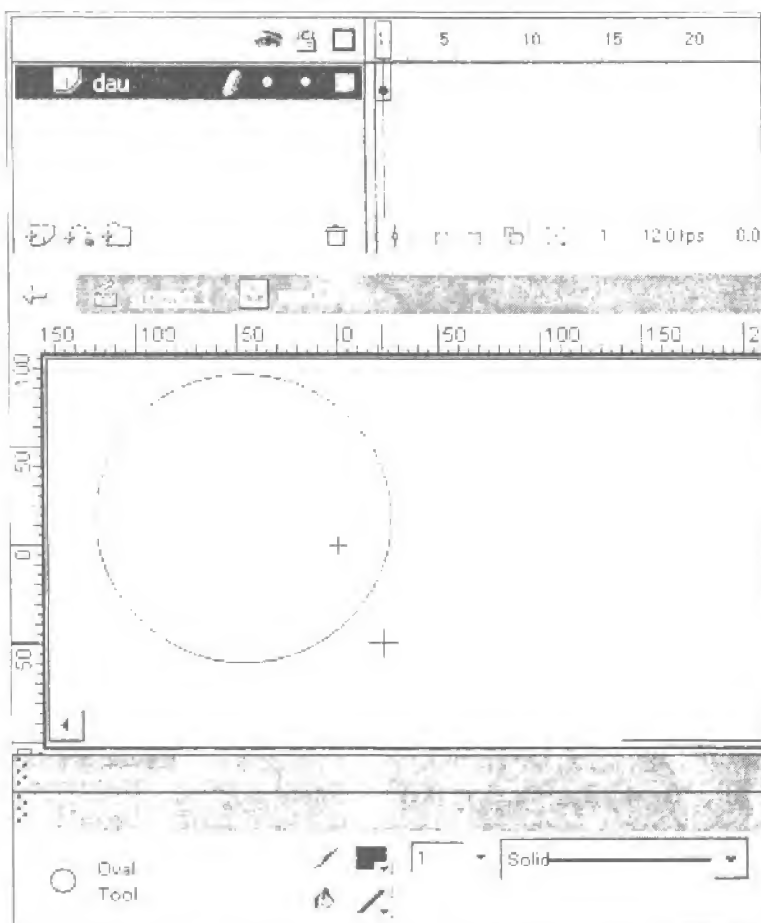
Trước tiên là vẽ phần đầu, hãy nhấp chọn công cụ **Oval**, sau đó nhấp chọn **Window > Properties** để mở bảng Properties



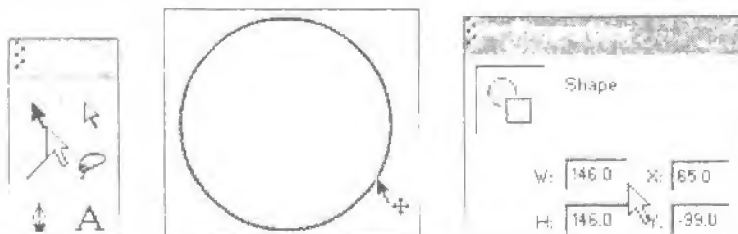
Trên bảng này (**Properties**), nhấp chọn màu viền là màu là **đen**, độ lớn viền là **1**, kiểu viền là **Solid** và tắt màu tô.

Định xong các thông số cần thiết, trên bảng Timeline, hãy đổi tên **Layer 1** thành **dau**. Tiếp theo, dùng công cụ vừa chọn vẽ một vòng tròn vào vùng Stage như hình minh họa bên cạnh.

(Hãy nhấn kèm phím **Shift** trong khi vẽ để tạo một đường tròn hoàn chỉnh).

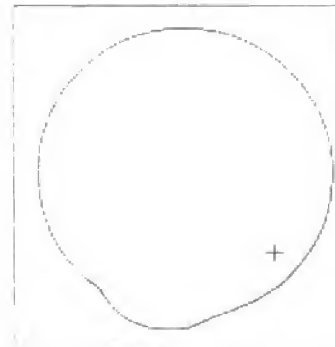
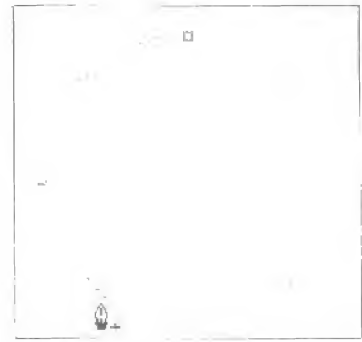


Vẽ xong đường tròn, dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn đường tròn này và xác định đường kính cho nó là **146** (H=W=146) trên bảng **Properties**.



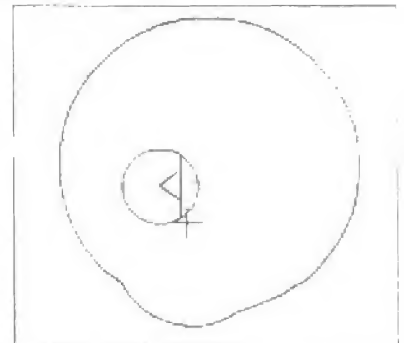
Sau khi định lại kích thước cho đường tròn, bạn nhấp chọn công cụ **Pen**, sau đó nhấp lên đường tròn và tiến hành thêm điểm như hình minh họa bên cạnh.

Tiếp theo, nhấp chọn công cụ **Subselection** và hiệu chỉnh các mẫu neo của điểm vừa thêm vào sao cho nhận được kết quả như hình bên dưới.



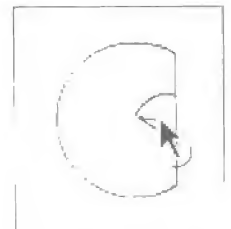
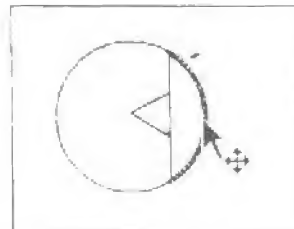
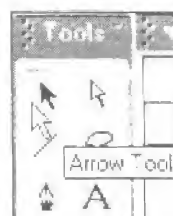
Bây giờ, bạn tiến hành tạo mũi cho chữ mèo bằng cách thực hiện các thao tác sau:

Trước tiên nhấp chọn công cụ **Oval** vẽ một vòng tròn (màu viền đen và không có màu tô) với đường kính là **37**. Kế tiếp, dùng công cụ **Line** vẽ một đường thẳng và hai đường gấp khúc như hình bên.

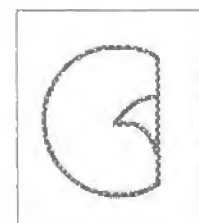
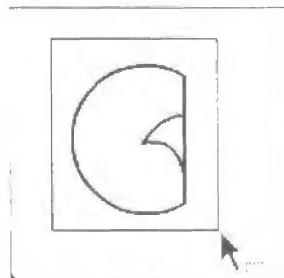


Vẽ xong, dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn cung giới hạn bởi đường tròn và đường thẳng, nhấn phím **Delete** để xóa đi.

Sau khi xóa, dùng công cụ **Arrow** hiệu chỉnh sao cho hai đường gấp khúc thành hai đường cong như hình bên.



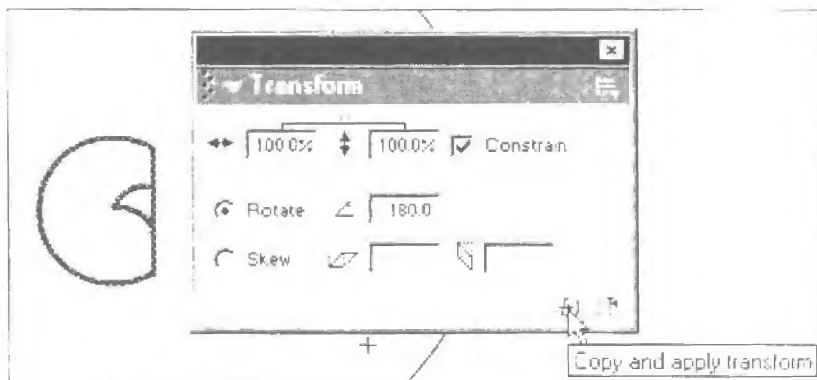
Cuối cùng, dùng công cụ **Arrow** kéo một vùng chọn hình chữ nhật xung quanh đối tượng vừa tạo để chọn nó (xem hình).



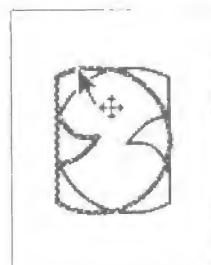
Sau khi chọn xong, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** (hoặc chọn **Window > Transform** từ trình đơn) để mở bảng **Transform**.

Trên bảng này, bạn nhấp chọn mục **Rotate** và nhập vào giá trị là **180**, sau đó nhấp vào biểu tượng **Copy and apply transform** để sao chép thêm một đối tượng nữa.

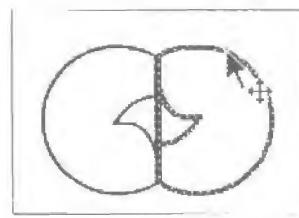




Kết quả sau khi thực hiện lệnh **Copy and apply transform**

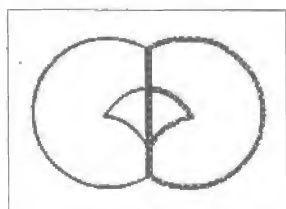


Bây giờ, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp kéo đối tượng vừa được sao chép và định vị cho nó như hình bên.

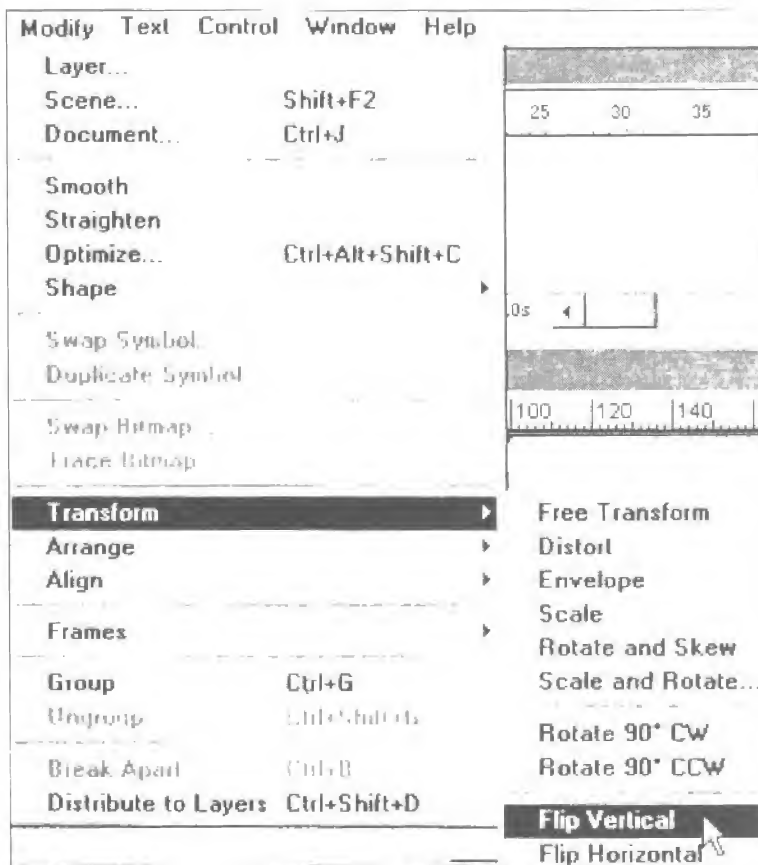


Sau khi định vị xong, bạn nhấp chọn **Modify > Transform > Flip Vertical** để tiến hành lật đối tượng theo phương ngang.

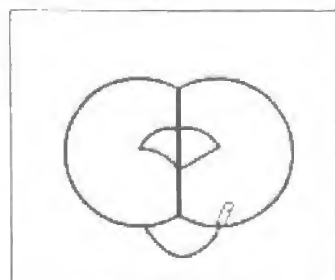
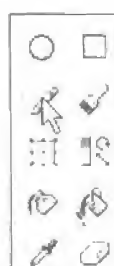
Kết quả thực hiện như hình minh họa dưới đây.



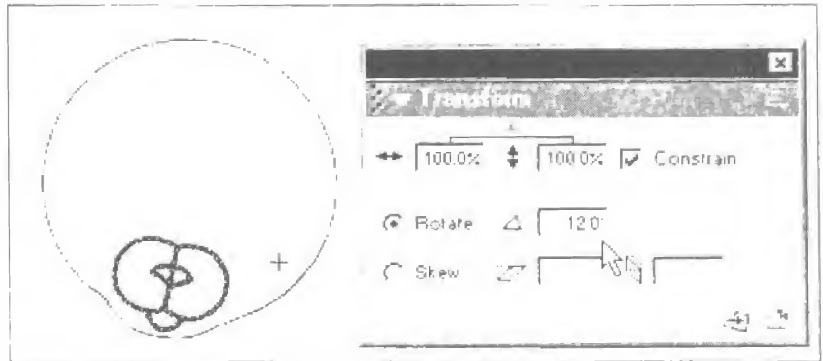
Và như vậy là bạn đã hoàn tất việc vẽ phần mũi của chú mèo.



Tiếp theo, nhấp chọn công cụ **Pencil** để vẽ một đường cong tạo vùng miệng cho chú mèo này.

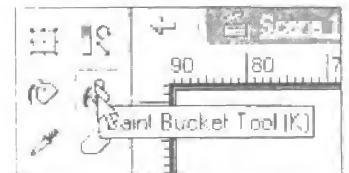


Vẽ xong, bạn dùng công cụ **Arrow** chọn tất cả phần mũi và miệng chú mèo. Trên bảng **Transform**, hiệu chỉnh góc xoay là  $12^{\circ}$ . Sau đó định vị sao cho nhận được kết quả giống hình minh họa bên cạnh.



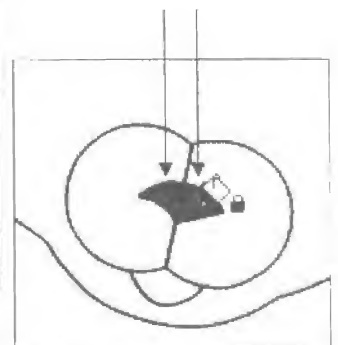
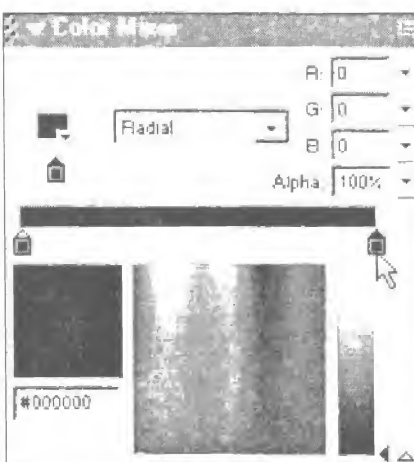
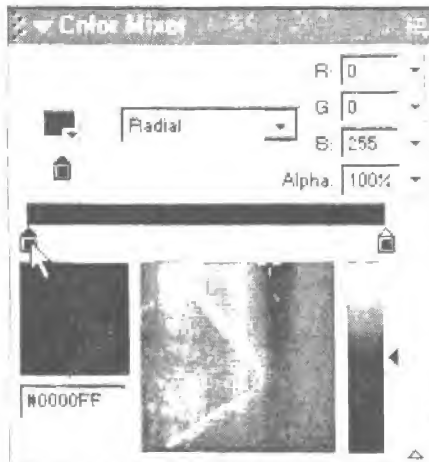
Tiếp theo, bạn nhấp chọn công cụ **Paint Bucket**.

Trên thanh trình đơn, nhấp chọn **Window > Color Mixer** để mở bảng trộn màu. Trên bảng màu này, chọn dạng màu tô là **Radial** và thiết đặt một màu mới gồm 2 hộp trên thanh trượt màu:

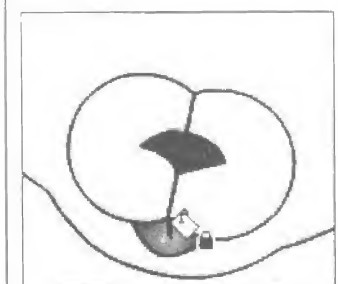
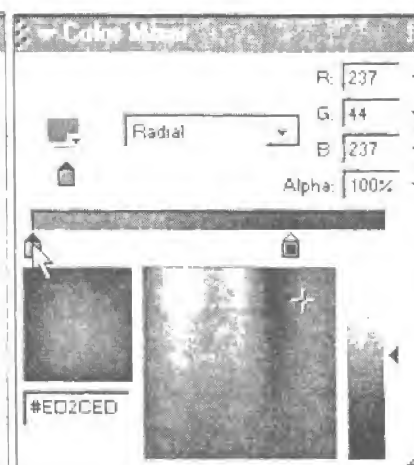
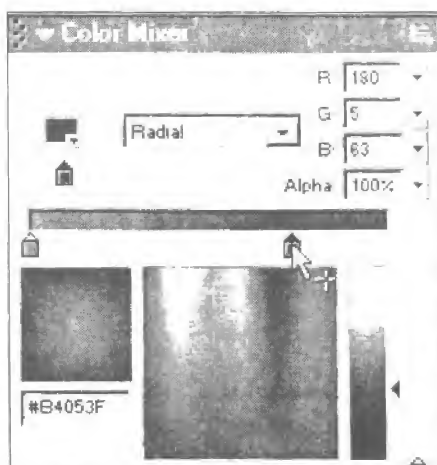


Hộp đầu tiên có  $R = 0$ ,  $G = 0$ ,  $B = 255$ . Hộp thứ 2 có  $R = G = B = 0$ .

Bây giờ, hãy đổ màu tô vừa chọn cho hai vùng dạng tam giác nhỏ trên mũi.



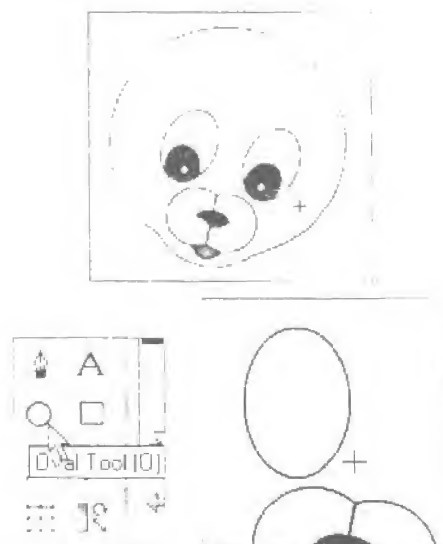
Tương tự như trên, cũng trên bảng màu **Color Mixer** thiết đặt một màu mới với dạng màu lan tỏa là **Radial** gồm 2 hộp trên thanh trượt màu: Hộp đầu tiên có thông số  $R = 180$ ,  $G = 5$ ,  $B = 63$ . Hộp thứ 2 có thông số  $R = 237$ ,  $G = 44$ ,  $B = 237$ . Sau đó, đổ màu tô vừa thiết đặt này vào vùng miệng của chú mèo (xem hình minh họa bên dưới).



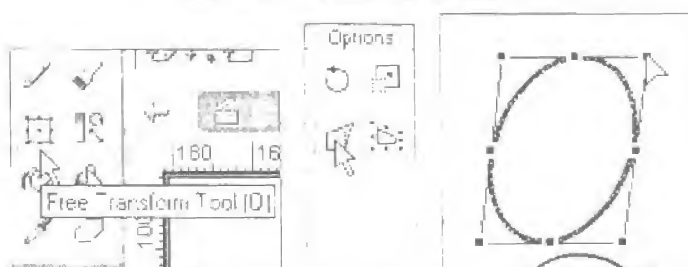
Hoàn tất việc tô màu, bạn tiến hành vẽ hai mắt của mèo như hình minh họa bên cạnh. Các bước tiến hành như sau:

**Ghi chú:** Khi vẽ, luôn chọn màu viền là màu đen và tắt màu tô đi.

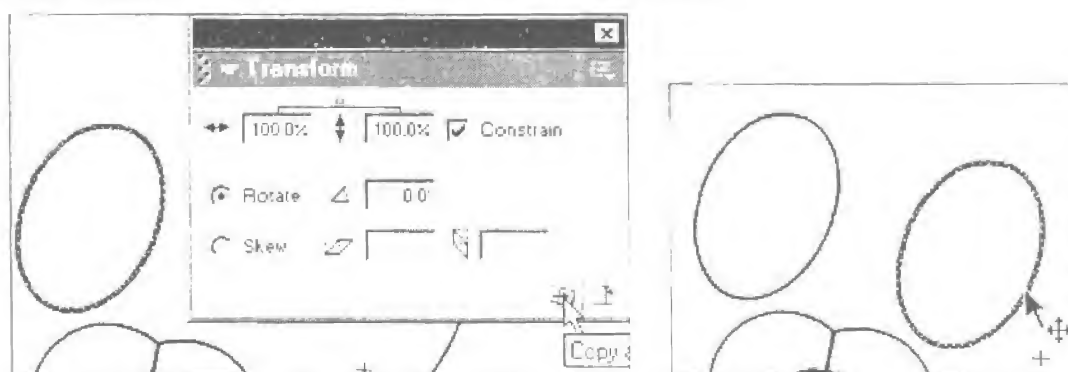
**Bước 1 :** Dùng công cụ **Oval** vẽ một hình **Ellipse** với **Width = 32** và **Height = 46**.



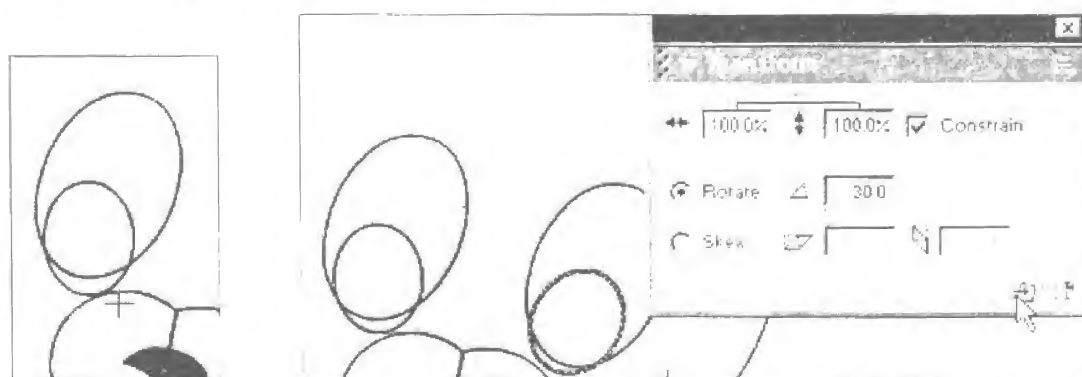
**Bước 2 :** Dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hình **Ellipse**, sau đó dùng công cụ **Free Transform** với chế độ **Distort** để hiệu chỉnh hình **Ellipse** lệch sang phải.



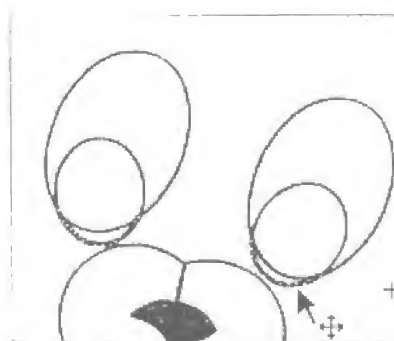
**Bước 3 :** Thực hiện lệnh **Copy and apply transform** trên bảng **Transform** để tiến hành sao chép, dùng công cụ **Arrow** để di chuyển đối tượng vừa sao chép.



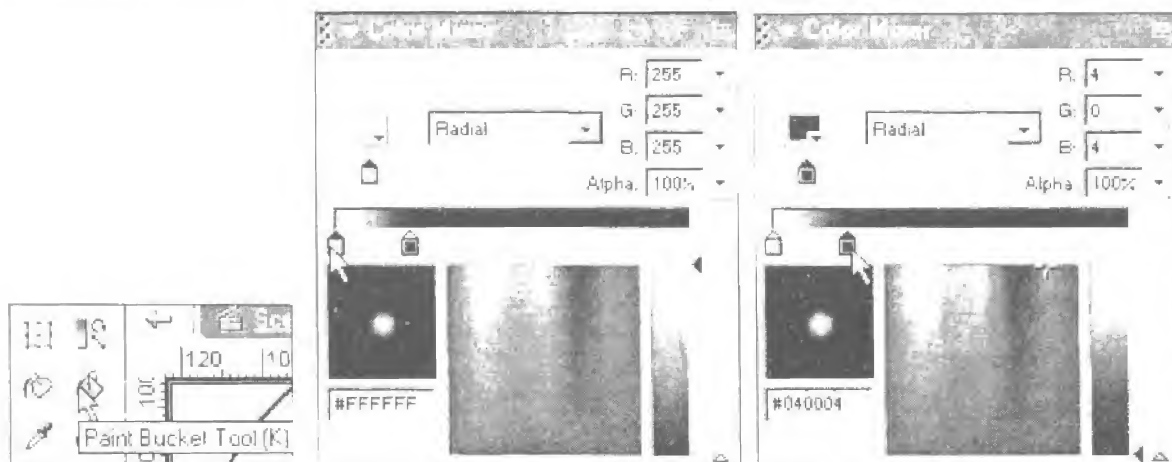
**Bước 4 :** Dùng công cụ **Oval** vẽ tiếp một hình **Ellipse** có kích thước nhỏ hơn, thực hiện lệnh **Copy and apply transform** trên bảng **Transform** (với **Rotate = 30**) để tiến hành sao chép và dùng công cụ **Arrow** để di chuyển đối tượng vừa sao chép.



**Bước 5 :** Dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hình cung bên dưới hai mắt và nhấn phím **Delete** để xóa nó đi.

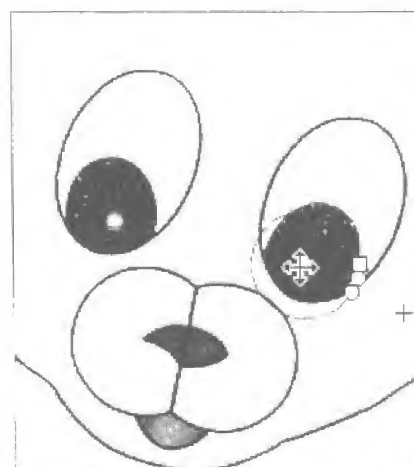
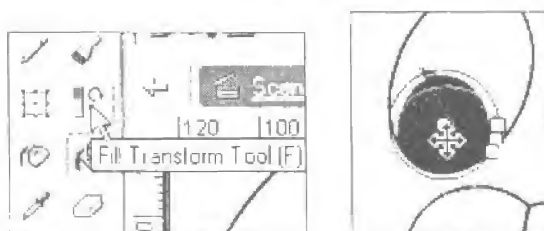


**Bước 6 :** Dùng công cụ **Paint Bucket** đổ màu tô cho mắt (thông số màu tô như hình minh họa dưới đây).



**Ghi chú :** Với màu tô vừa chọn, bạn sẽ tạo được con người cho mắt mèo.

**Bước 7 :** Dùng công cụ **Fill Transform** hiệu chỉnh màu tô lan tỏa để mắt mèo trông thật hơn (kết quả thực hiện như hình bên cạnh).

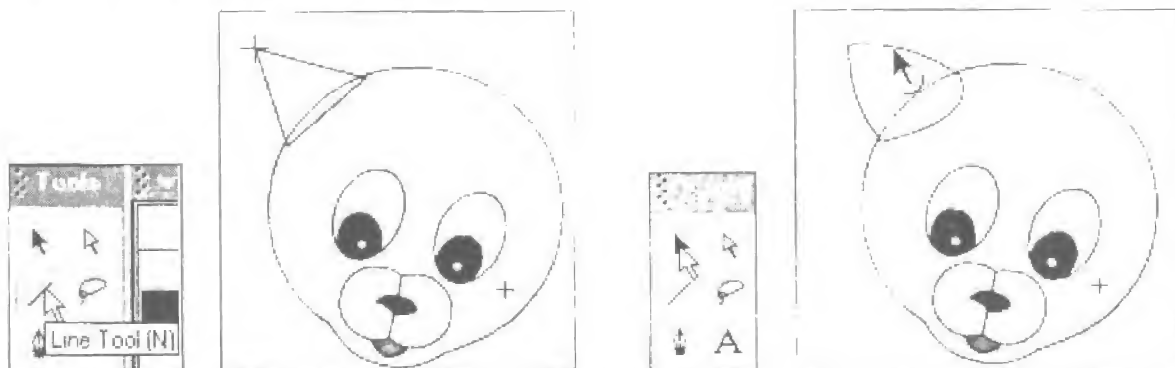


Hoàn tất việc vẽ và tô màu mắt, bạn tiến hành vẽ tai cho chú mèo.

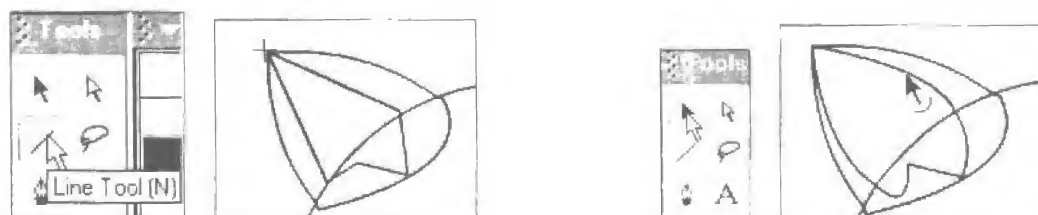
Các bước thực hiện như sau:



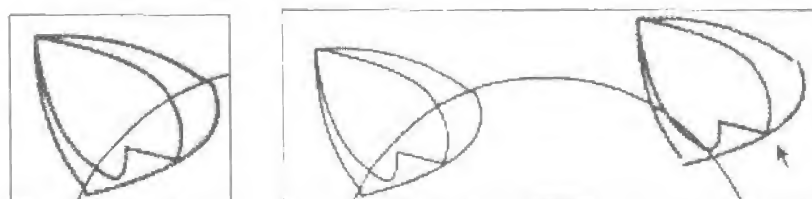
**Bước 1 :** Dùng công cụ **Line** vẽ các đường gấp khúc phần tai ngoài, sau đó dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh thành đường cong.



**Bước 2 :** Dùng công cụ **Line** vẽ các đường gấp khúc phần tai trong và dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh thành đường cong.

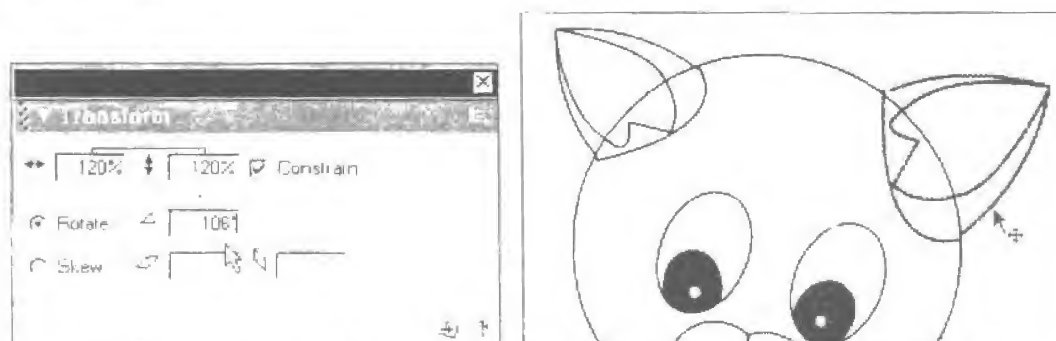


**Bước 3 :** Dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn toàn bộ phần tai vừa tạo và thực hiện lệnh sao chép (nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** hoặc chọn **Edit > Copy** từ trình đơn). Sau đó, thực hiện lệnh dán (nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** hoặc chọn **Edit > Paste** từ trình đơn) để nhân bản thêm một cái tai mèo nữa.



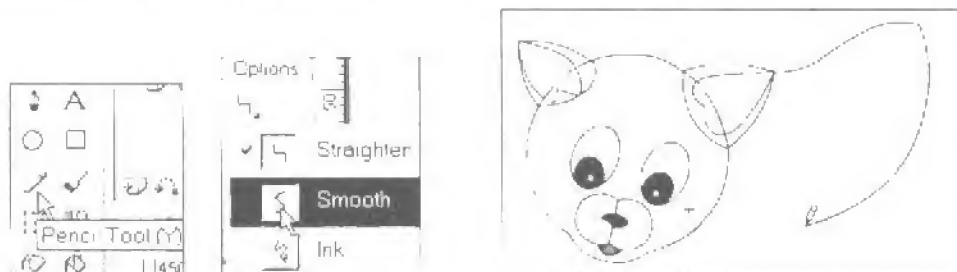
**Bước 4 :** Dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn tai vừa được sao chép. Trên bảng **Transform**, tiến hành tăng kích thước và thay đổi góc xoay để định vị cho tai này (xem hình bên dưới)

**Lưu ý :** Sau khi thay đổi các thông số trên bảng **Transform**, bạn phải nhấn phím **Enter** để cập nhật lại các thông số này.

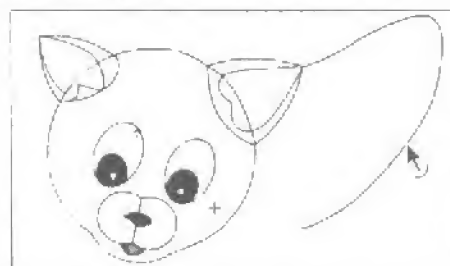


Như vậy là phần tai mèo đã được vẽ xong, bạn hãy tiếp tục vẽ phần còn lại (bao gồm : thân, chân, đuôi và các chi tiết phụ v.v...). Các bước tiến hành như sau:

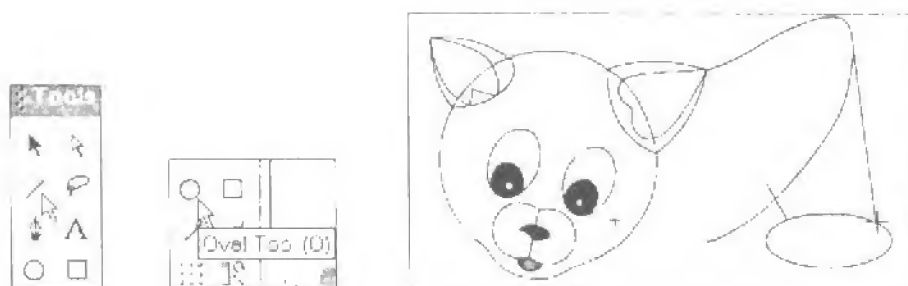
**Bước 1 :** Dùng công cụ **Pencil** với chế độ vẽ là **Smooth** để tạo phần thân mèo.



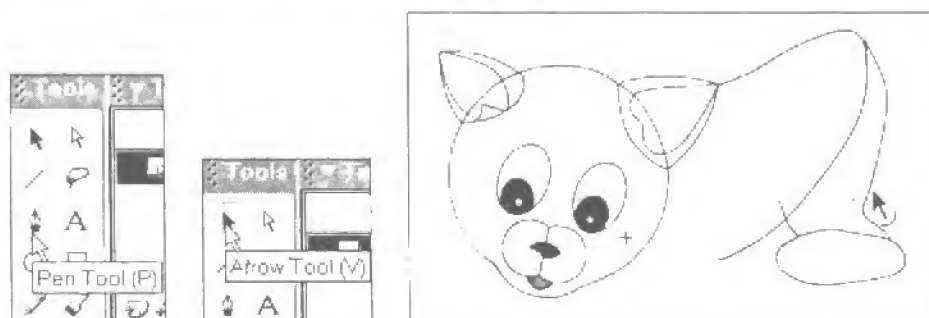
**Bước 2 :** Dùng công cụ **Arrow** hiệu chỉnh phần thân.



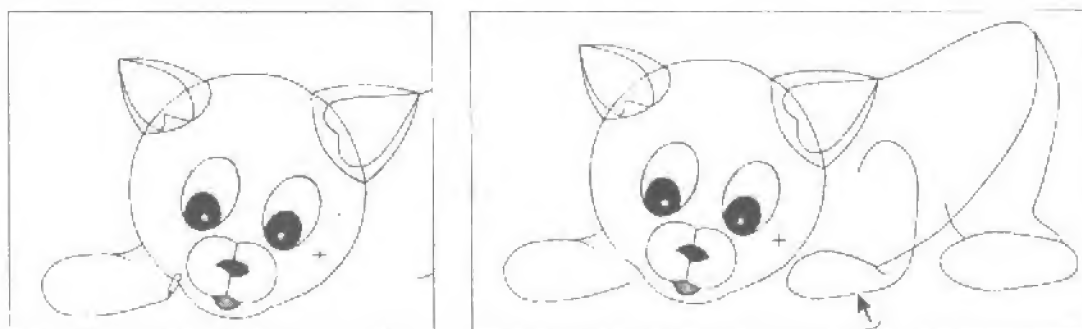
**Bước 3 :** Dùng công cụ **Line** vẽ phần chân sau và công cụ **Oval** vẽ phần bàn chân.



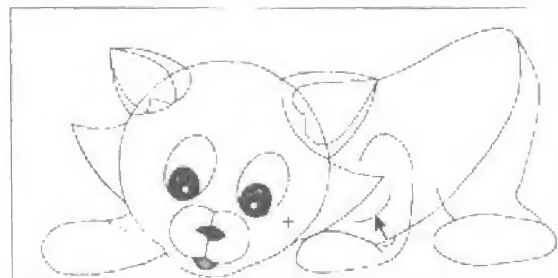
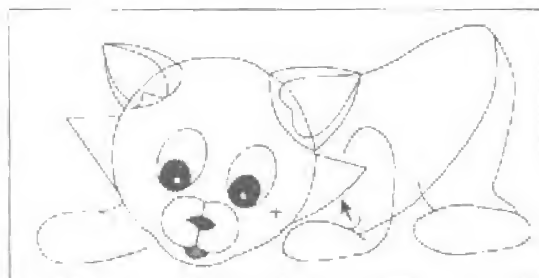
**Bước 4 :** Dùng công cụ **Pen** để thêm điểm, sau đó dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh phần chân. Kết quả thực hiện như hình minh họa bên dưới.



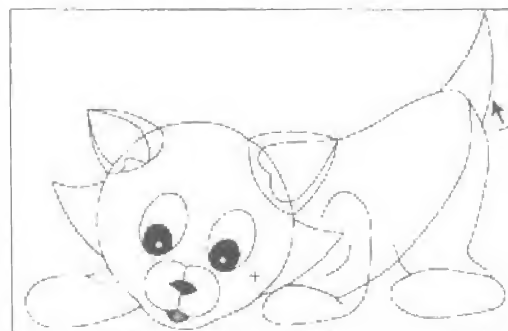
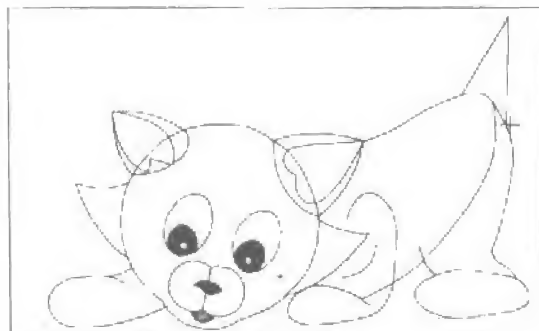
**Bước 5 :** Dùng công cụ **Pencil** để tạo hai chân trước và dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh.



**Bước 6 :** Dùng công cụ **Line** để vẽ thêm các chi tiết phụ như ria, ngón chân và dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh chúng.

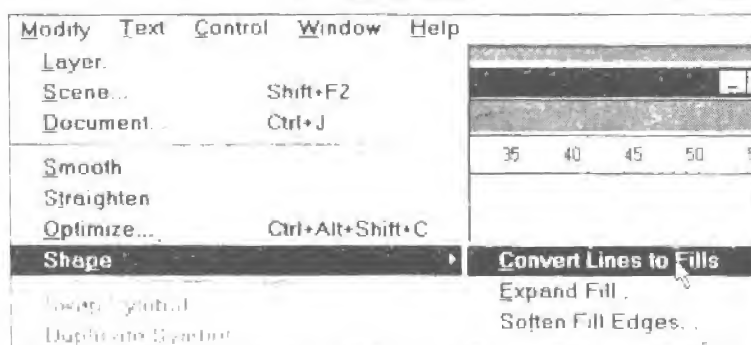
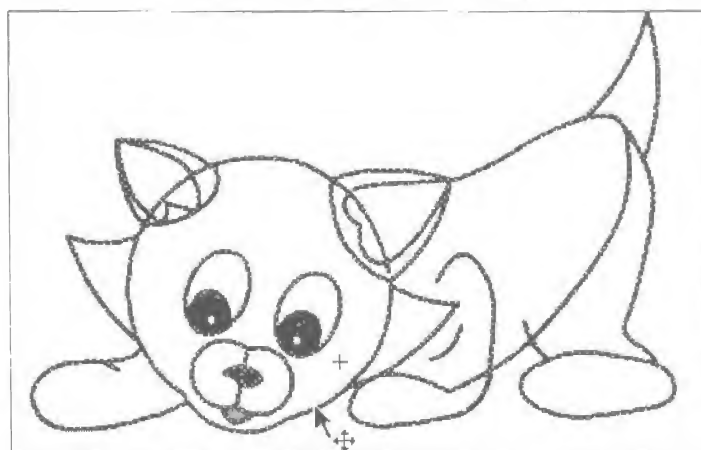


**Bước 7 :** Dùng công cụ **Line** vẽ phần đuôi và dùng công cụ **Arrow** để hiệu chỉnh.



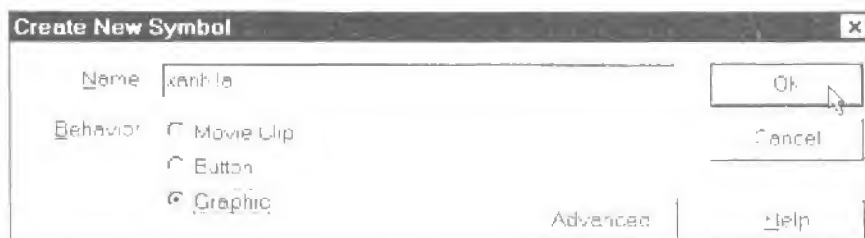
Hoàn tất công việc vẽ chú mèo, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn tất cả phần đường viền và tăng độ lớn của nó lên 3 trên bảng Properties.

Bạn hãy đảm bảo rằng tất cả các đường viền vẫn đang được chọn, bạn nhấp **Modify > Shape > Convert Lines to Fills** để biến các đường này từ dạng màu viền sang dạng màu tô.



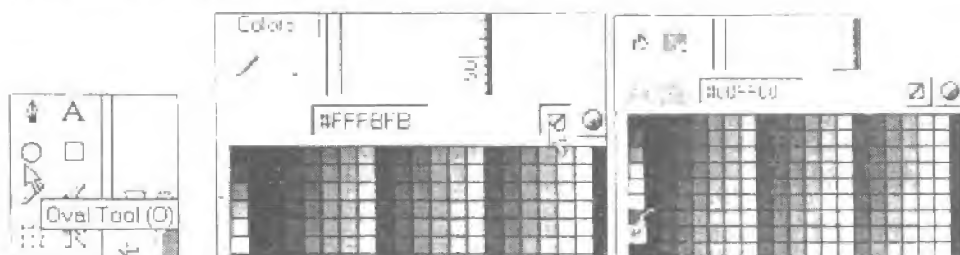
Hoàn tất công việc trên Symbol mèo, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấp chọn **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, nhập tên cho Symbol là **xanh la** ở mục **Name**, nhấp tùy chọn **Graphic**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **xanh la** xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ **Oval**, tắt màu viền và chọn màu tô là xanh **Green (#00FF00)**

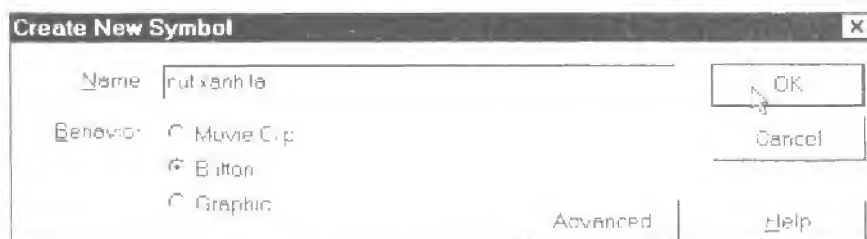
**Lưu ý** : Trong một số trường hợp cần thiết, bạn có thể cho hiển thị lưới (**View > Grid > Show Grid**) để việc thiết kế được dễ dàng hơn.



Trong vùng Stage, dùng công cụ vừa chọn vẽ một hình chữ nhật có đường kính là 30 (**W = H = 30**).

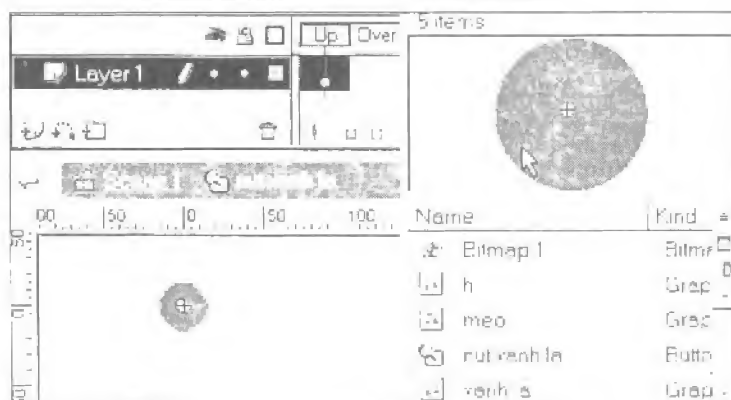
Hoàn tất công việc trên Symbol **xanh la**, bạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut xanh la** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut xanh la** xuất hiện cho bạn 4 frame là **Up**, **Over**, **Down** và **Hit**. Hãy nhấn phím **F11** để mở bảng Library (nếu chưa có).

Tiếp theo, nhấp kéo Symbol **xanh la** từ vùng **Preview** vào vùng Stage, nhấp chọn nó và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + B** để phá vỡ liên kết.

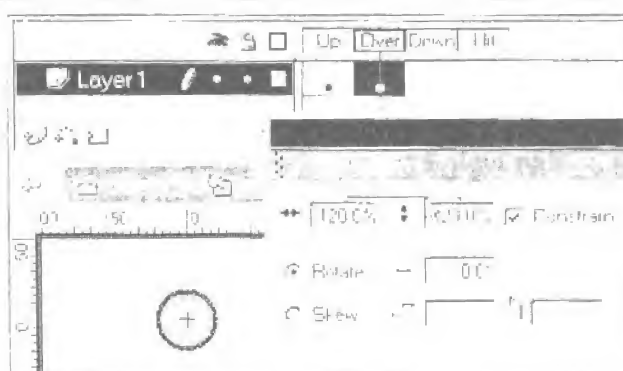


Bây giờ, bạn nhấp chọn công cụ **Ink Bottle**, độ lớn đường viền là **0.25**, màu viền là màu **đen**. Sau đó, nhấp vào hình tròn trong vùng Stage để đổ màu viền cho nó

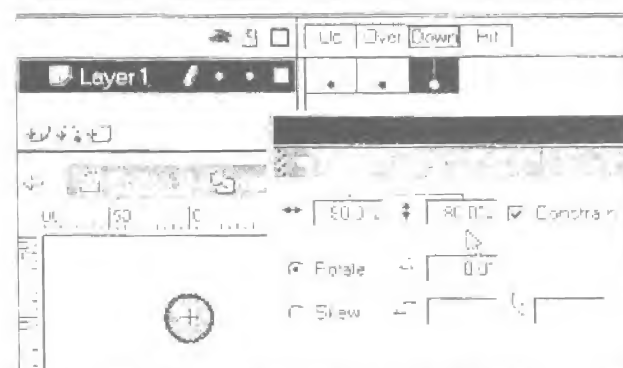




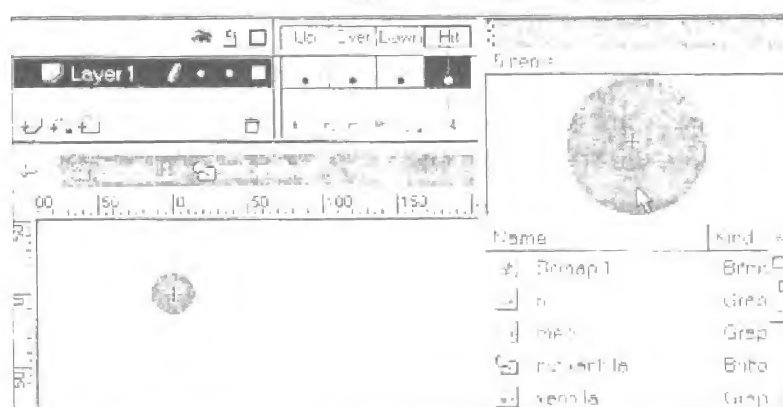
Sau khi đổ màu viên, trên thanh Timeline, nhấp chọn frame **Over**, nhấn **F6** và tăng kích thước của hình tròn lên **120%**.



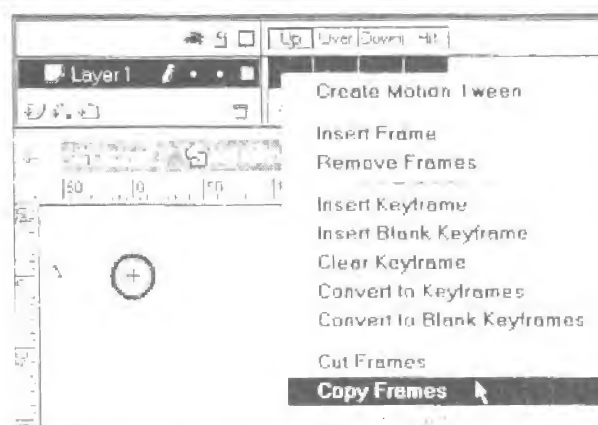
Tương tự, nhấp chọn frame **Down**, nhấn **F6** và giảm kích thước của hình tròn xuống **80%**.



Tiếp theo, nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6**, xóa hình tròn trong vùng Stage và kéo lại Symbol **xanh lá** vào – đặt ngay vị trí vừa xóa.



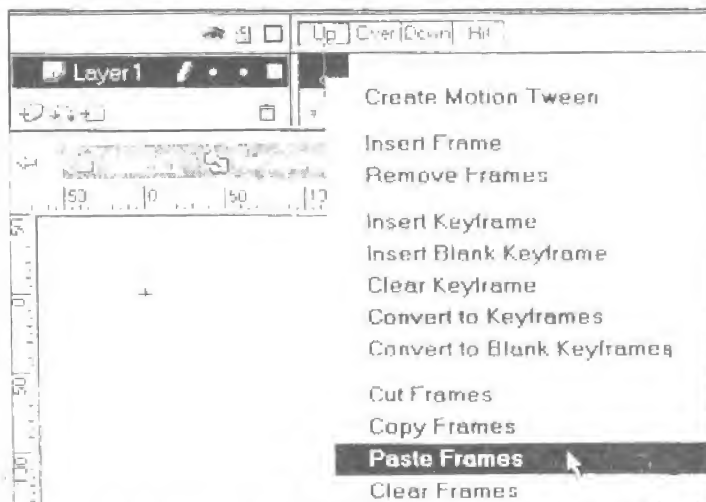
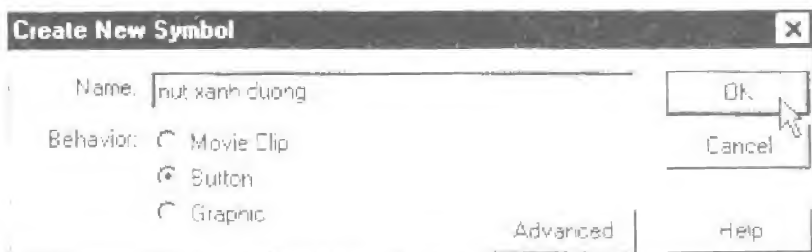
Cuối cùng, hãy nhấp vào tên **Layer 1** để chọn đồng thời cả 4 frame. Sau đó nhấp phải chuột trên vùng frame bị tô đen và chọn lệnh **Copy Frames**.



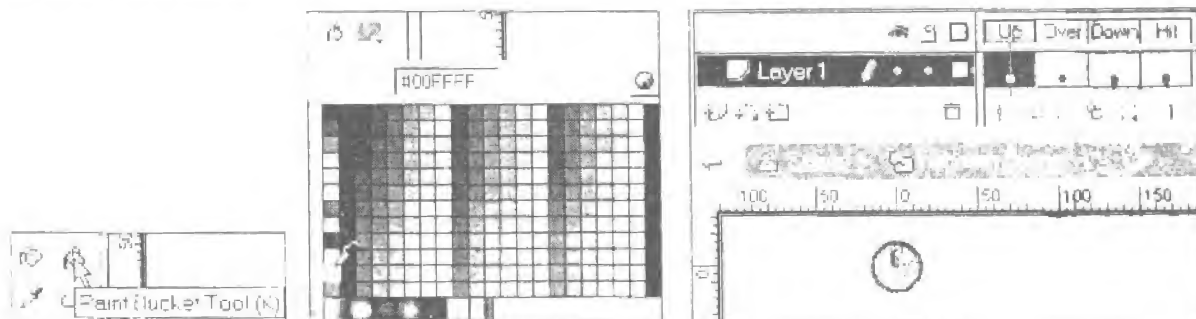
Hoàn tất công việc trên Symbol **nut xanh lá**, hạn tiến hành tạo một Symbol mới bằng cách nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8**.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut xanh dương** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button** rồi nhấp nút **OK**.

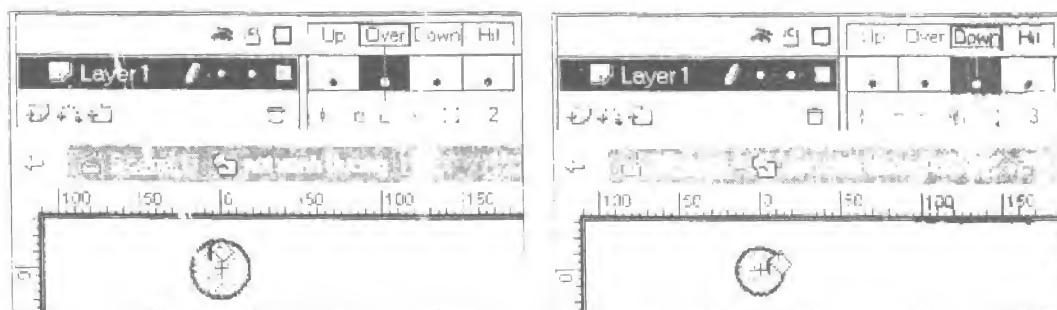
Màn hình làm việc của Symbol **nut xanh dương** xuất hiện, bạn nhấp phải chuột trên frame **Up** và chọn lệnh **Paste Frames** từ menu.



Bây giờ, hãy nhấp chọn frame **Up**, chọn màu tô là màu xanh (#00FFFF). Sau đó, dùng công cụ **Paint Bucket** đổ màu tô vừa chọn cho vòng tròn trong vùng Stage.



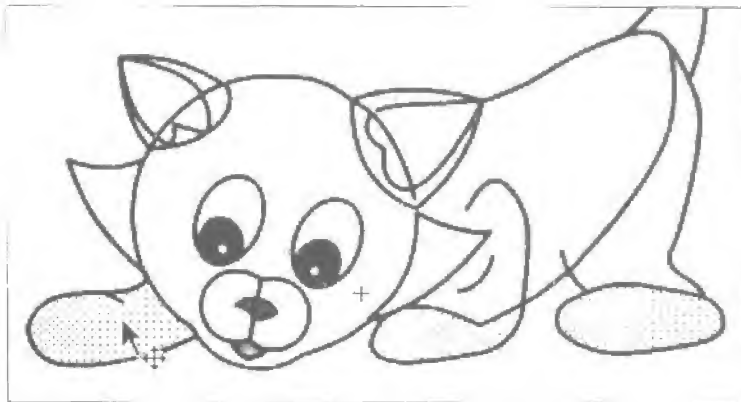
Tương tự, bạn lần lượt nhấp chọn frame **Over**, **Down** và đổ màu tô vừa chọn cho vòng tròn tại các frame này.



Như vậy là bạn đã hoàn thành xong Symbol **nut xanh dương**, hãy thực hiện các thao tác tương tự như trên để tạo các Symbol (dạng **Button**): **nut đỏ** (vòng tròn sẽ có màu tô là màu đỏ), **nut vàng** (vòng tròn sẽ có màu tô là màu vàng), **nut trắng** (vòng tròn sẽ có màu tô là màu trắng) và **nut nâu** (vòng tròn sẽ có màu tô là màu nâu - #996633).

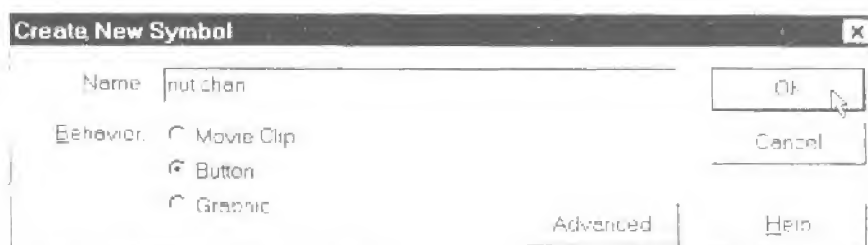
Tiếp tục công việc, hãy đảm bảo rằng bảng Library vẫn đang được mở, hãy nhấp đúp chuột lên biểu tượng của Symbol **meo**.

Màn hình hiệu chỉnh (Edit) của Symbol **meo** xuất hiện, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn hai chân trước và bên chân sau. Sau đó nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện lệnh sao chép.

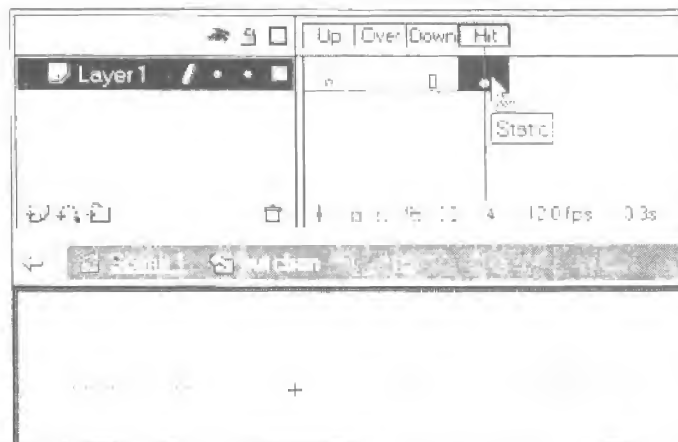


Tiếp theo, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới.

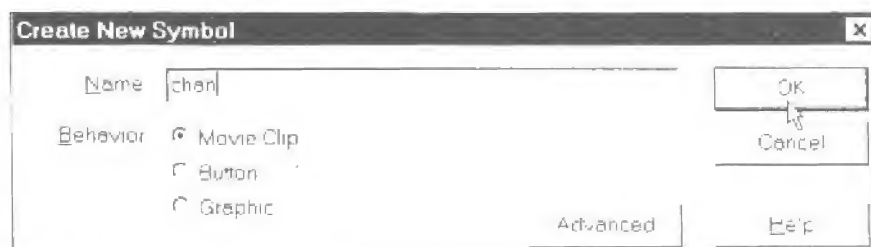
Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut chan** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut chan** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.



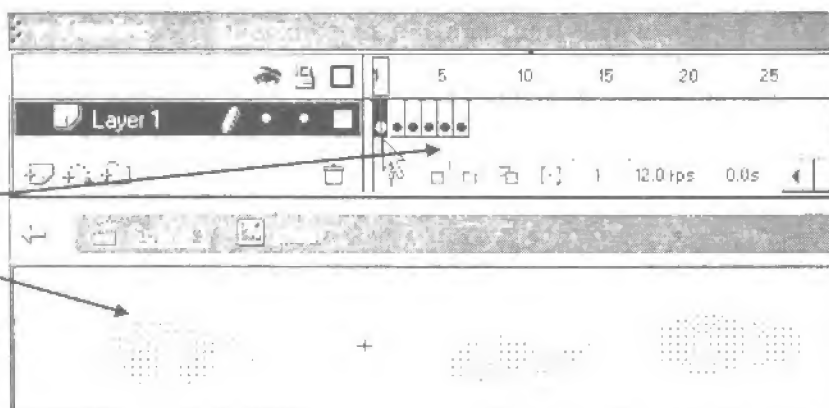
Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên (Name) là **chan**, dạng **Movie Clip** ở mục **Behavior**.



Màn hình làm việc của Symbol **chan** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (chân) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này.

Hình minh họa sau khi thực hiện lệnh dán và chèn thêm các keyframe



Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

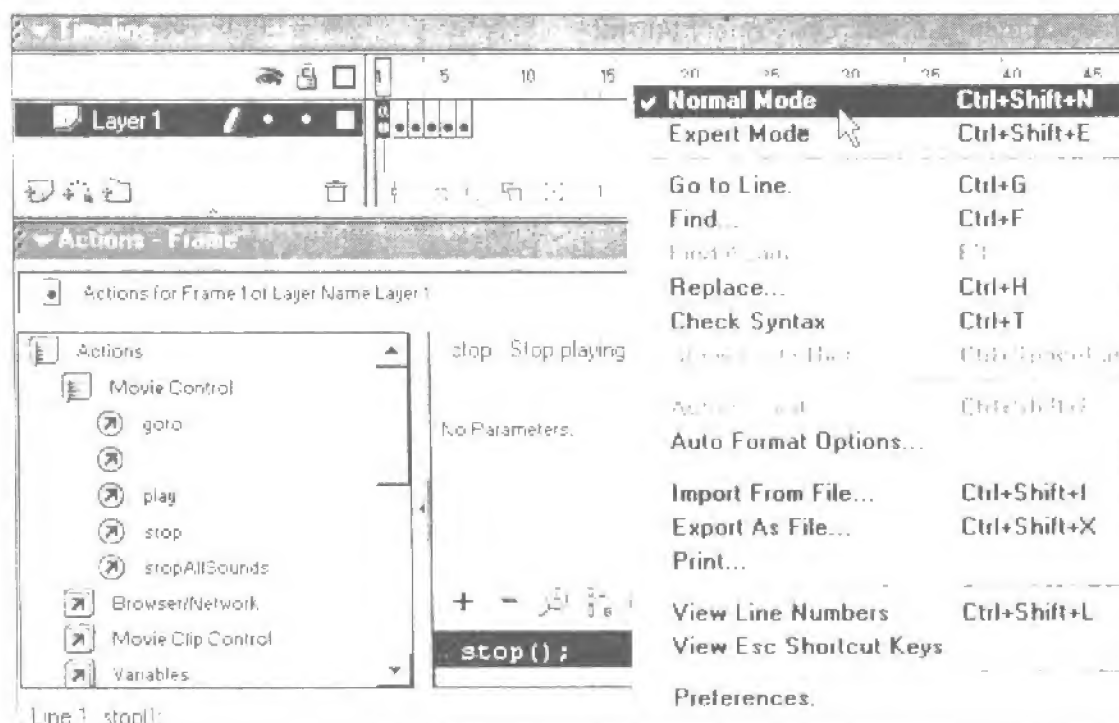
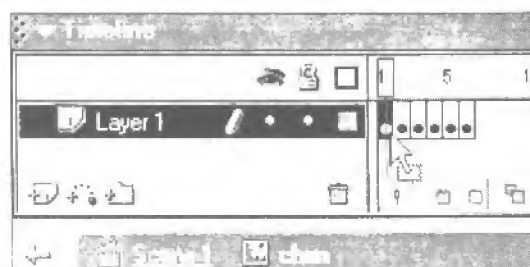
Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

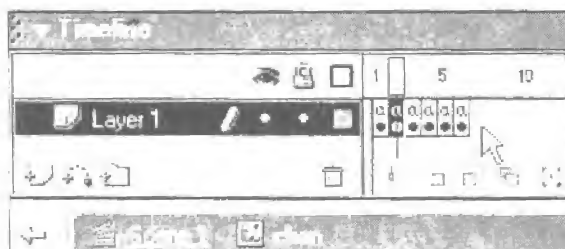
Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Hoàn tất việc đổi màu, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của **Layer 1** và nhấn phím **F9** để mở bảng **Actions**. Trên bảng này, chọn chế độ nhập mã lệnh là **Normal Mode**. Sau đó chọn **Actions > Movie Control** trong danh sách **Toolbox** và nhấp đúp vào lệnh **stop**. Lệnh này xuất hiện trong vùng **Script** và không có tham số.



Tương tự như trên, bạn lần lượt nhấp chọn keyframe 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.



Tiếp tục công việc, hãy đảm bảo rằng bảng Library vẫn đang được mở, bạn nhấp đúp chuột trên biểu tượng của Symbol **meo**.

Trong vùng Stage, dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn vùng màu tô ở hai tai chú mèo.



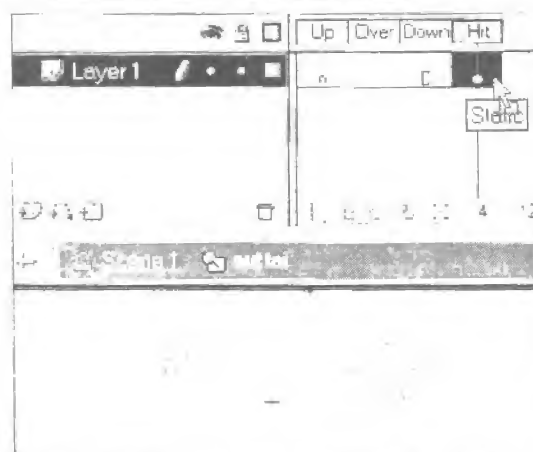
**Lưu ý :** Trong quá trình nhấp chọn, hãy nhấn kèm phím **Shift** để chọn nhiều vùng chọn khác nhau.

Sau khi chọn, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện lệnh sao chép.

Tiếp theo, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhấp tên cho Symbol này là **nut tai** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut tai** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.



Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **tai**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol tại xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (tai) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

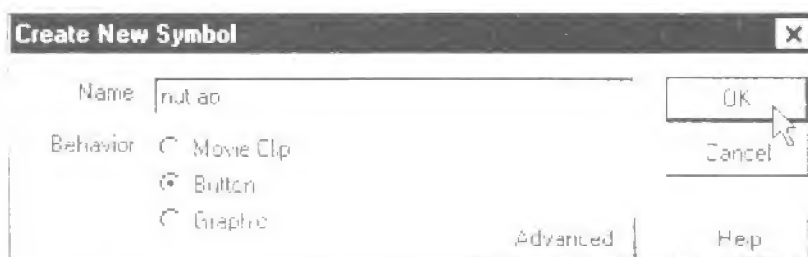
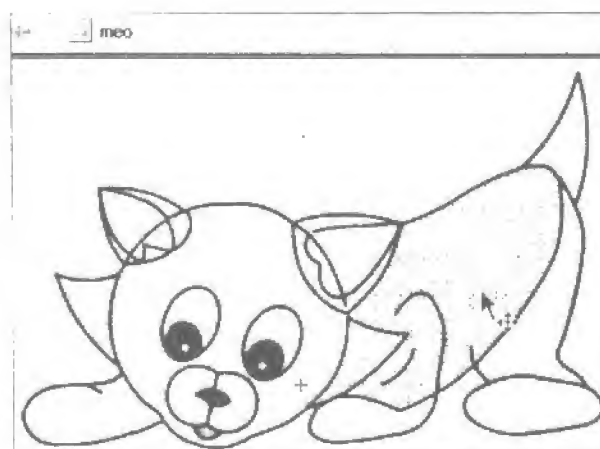
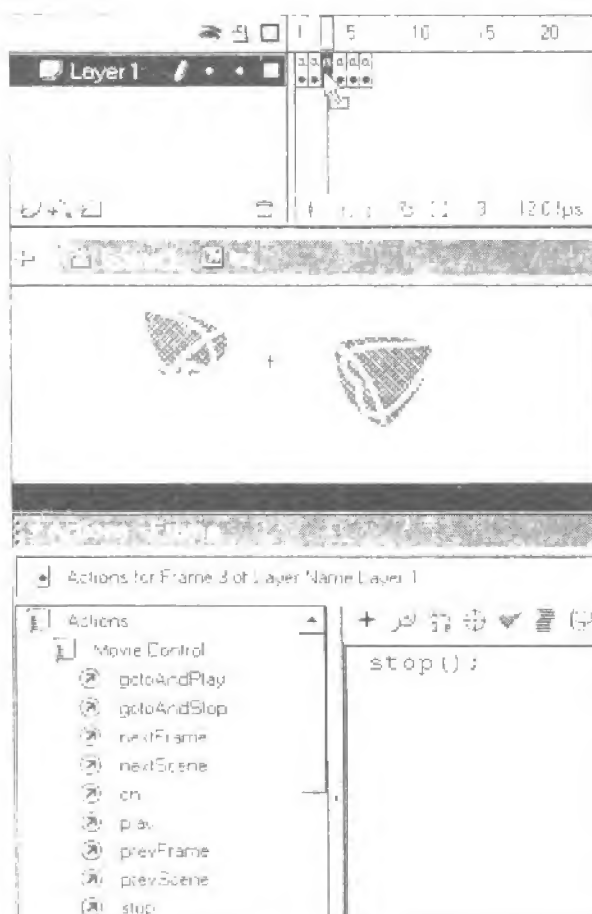
Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.

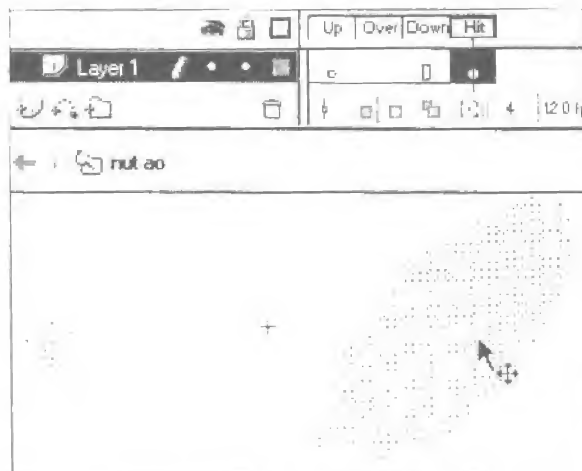
Hoàn tất công việc trên Symbol tại, mở trở lại Symbol **meo** và nhấp chọn phần thân mèo. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện sao chép đối tượng vừa chọn.

Bây giờ, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nút ao** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut** ao xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hít** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.

Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **ao**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol **ao** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (thân) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.

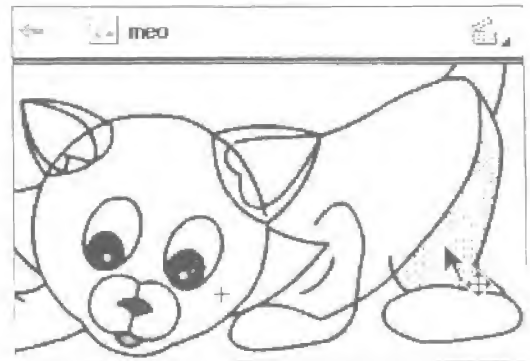


Hoàn tất công việc trên Symbol **ao**, mở trở lại Symbol **meo** và nhấp chọn phần chân sau của mèo (xem hình minh họa ở trang sau).

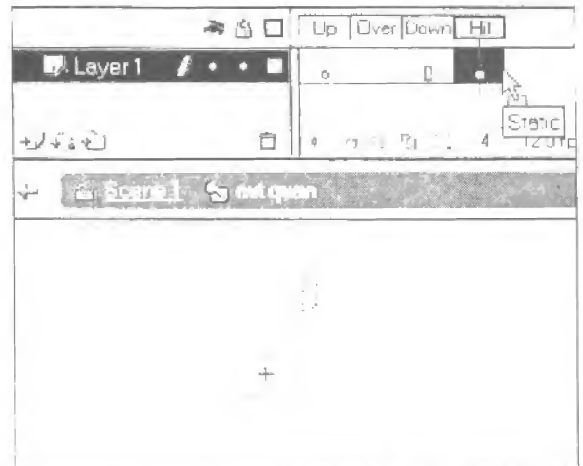


Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** thực hiện sao chép đối tượng vừa chọn.

Bây giờ, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut quan** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut quan** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.



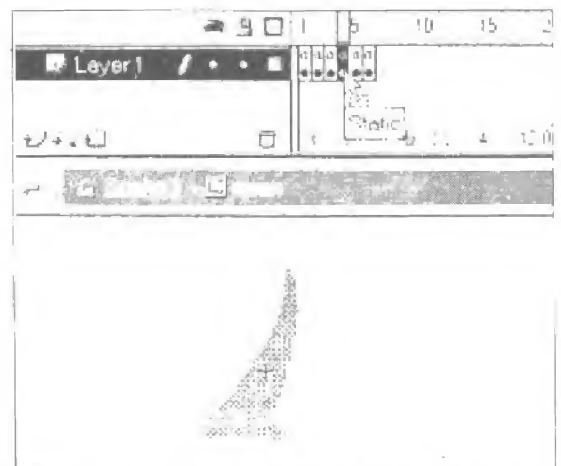
Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **quan**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol **quan** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (chân sau) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.



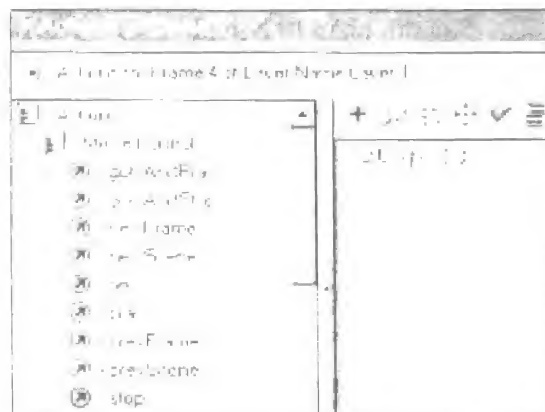


Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

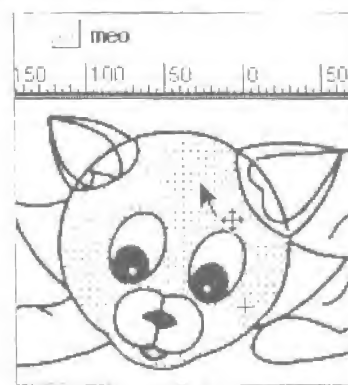


Sau đó bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe.

Hoàn tất công việc trên Symbol **quan**, mở trở lại Symbol **meo** và nhấp chọn phần mặt mèo. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện sao chép đối tượng vừa chọn.

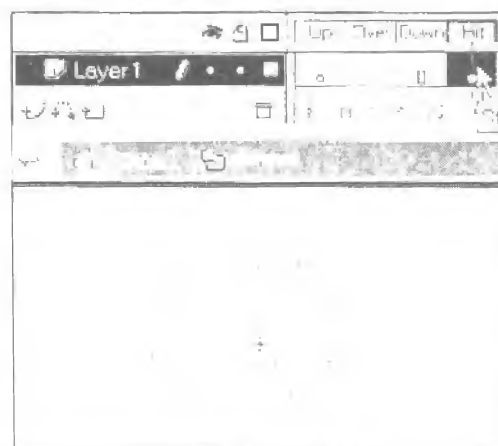
Bây giờ, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới.

Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut mat** ở mục Name, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut mat** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.

Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **mat**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol **mat** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (mặt) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

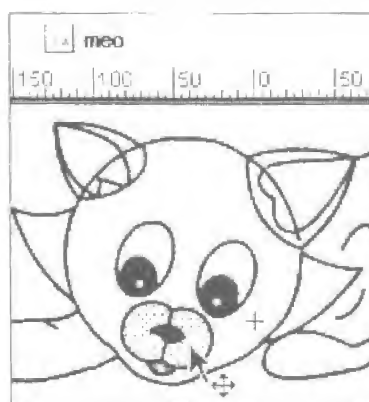
Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.

Hoàn tất công việc trên Symbol **mat**, mở trở lại Symbol **meo** và nhấp chọn phần mũi của mèo.

Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện sao chép đối tượng vừa chọn.

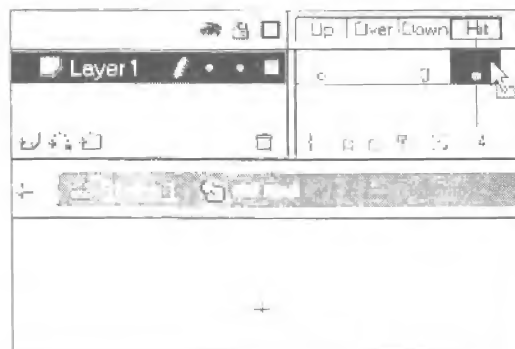


Bây giờ, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** (hoặc chọn lệnh **Insert > New Symbol** từ thanh trình đơn) để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nút mũi** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nút mui** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.

Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **mui**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol **mui** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (mũi) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này.

Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

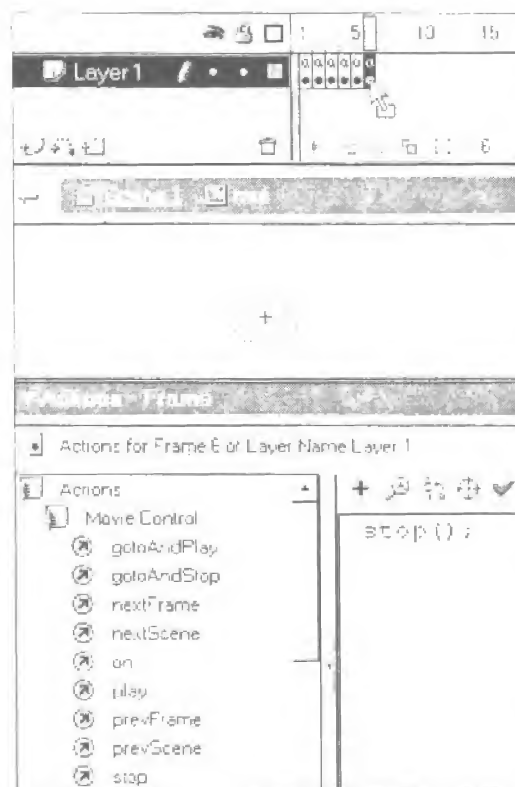
Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.



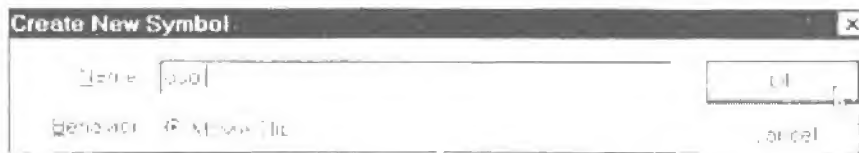
Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.

Hoàn tất công việc trên Symbol **mui**, mở trở lại Symbol **meo** và nhấp chọn phần đuôi của mèo.

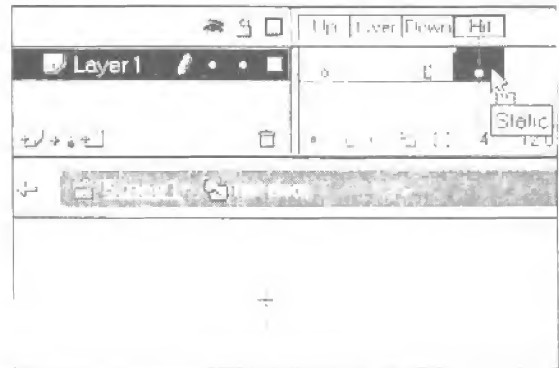
Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C** để thực hiện sao chép đối tượng vừa chọn.



Bây giờ, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **nut duoi** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Button**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **nut duoi** xuất hiện, bạn nhấp chọn frame **Hit** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe. Sau đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng vừa được sao chép vào vùng Stage.



Sau khi thực hiện lệnh dán, bạn tiến hành tạo một Symbol mới có tên là **duoi**, dạng **Movie Clip**.



Màn hình làm việc của Symbol **duoi** xuất hiện, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V** để dán phần đối tượng (đuôi) đã được sao chép trước đó.

Trên thanh Timeline, lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này.

Như vậy, bạn thấy các đối tượng tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu cho chúng tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

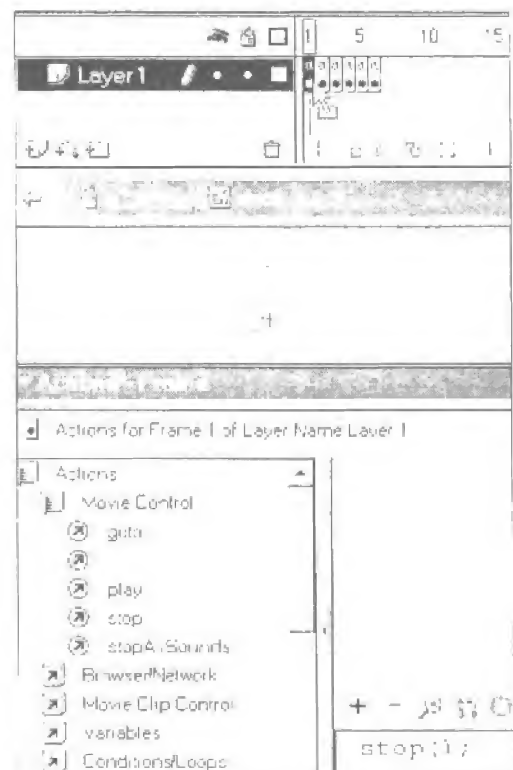
Tại keyframe 2: Chọn màu tô là **màu đỏ** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 3: Chọn màu tô là **màu nâu** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 4: Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho các đối tượng trong vùng Stage.

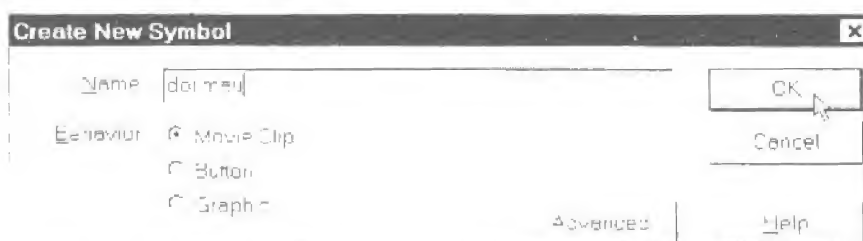
Tại keyframe 5: Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho các đối tượng trong vùng Stage.

Tại keyframe 6: Chọn màu tô là **màu vàng** cho các đối tượng trong vùng Stage.

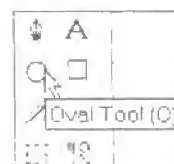


Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này

Tiếp theo, bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F8** để tạo một Symbol mới. Hộp thoại **Create New Symbol** xuất hiện, bạn nhập tên cho Symbol này là **đôi màu** ở mục **Name**, nhấp chọn tùy chọn **Movie Clip**, sau đó nhấp nút **OK**.



Màn hình làm việc của Symbol **đôi màu** xuất hiện, bạn nhấp chọn công cụ **Oval** vẽ một vòng tròn với các thiết đặt sau vào vùng Stage : đường kính là **80**, màu viền **đen**, màu tô là màu **trắng**, độ lớn viền là **1** và kiểu viền là **Solid**.



Vẽ xong vòng tròn, nhấp chọn trở lại công cụ Arrow. Sau đó, trên thanh Timeline lần lượt nhấp chọn các frame 2, 3, 4, 5, 6 và nhấn phím **F6** để chèn keyframe vào các vị trí này. Như vậy, bạn thấy các vòng tròn tại 6 keyframe đều có màu tô là màu trắng. Hãy tiến hành đổi màu vòng tròn tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6 như sau:

Tại keyframe 2 : Chọn màu tô là **màu đỏ** cho vòng tròn.

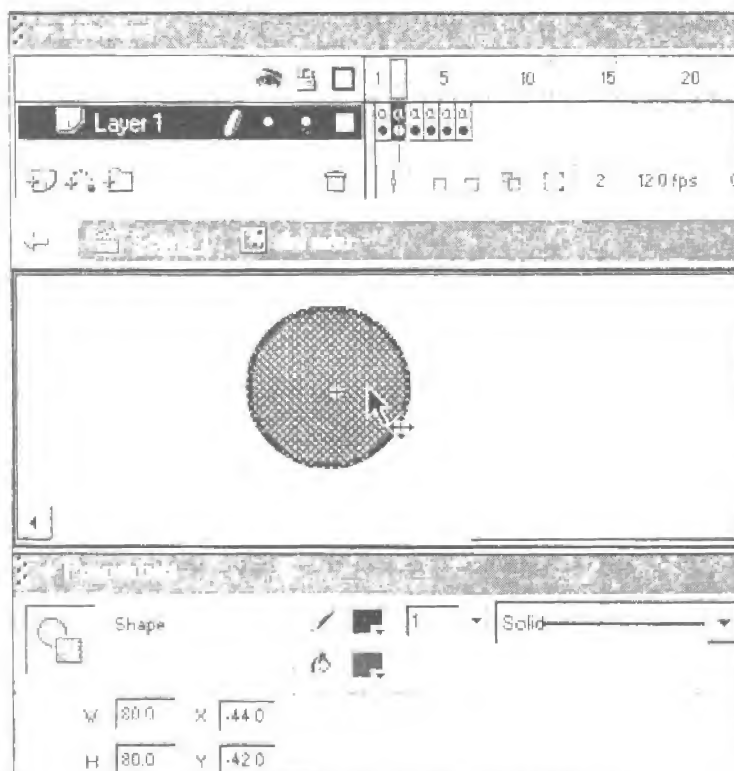
Tại keyframe 3 : Chọn màu tô là **màu nâu** cho vòng tròn.

Tại keyframe 4 : Chọn màu tô là **màu xanh dương** cho vòng tròn.

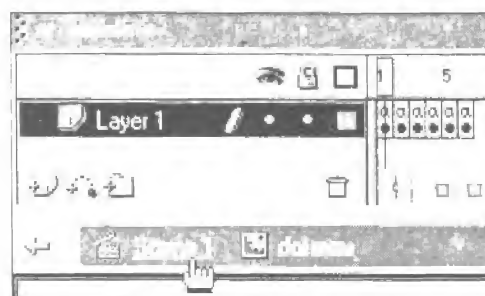
Tại keyframe 5 : Chọn màu tô là **màu xanh cây** cho vòng tròn.

Tại keyframe 6 : Chọn màu tô là **màu vàng** cho vòng tròn.

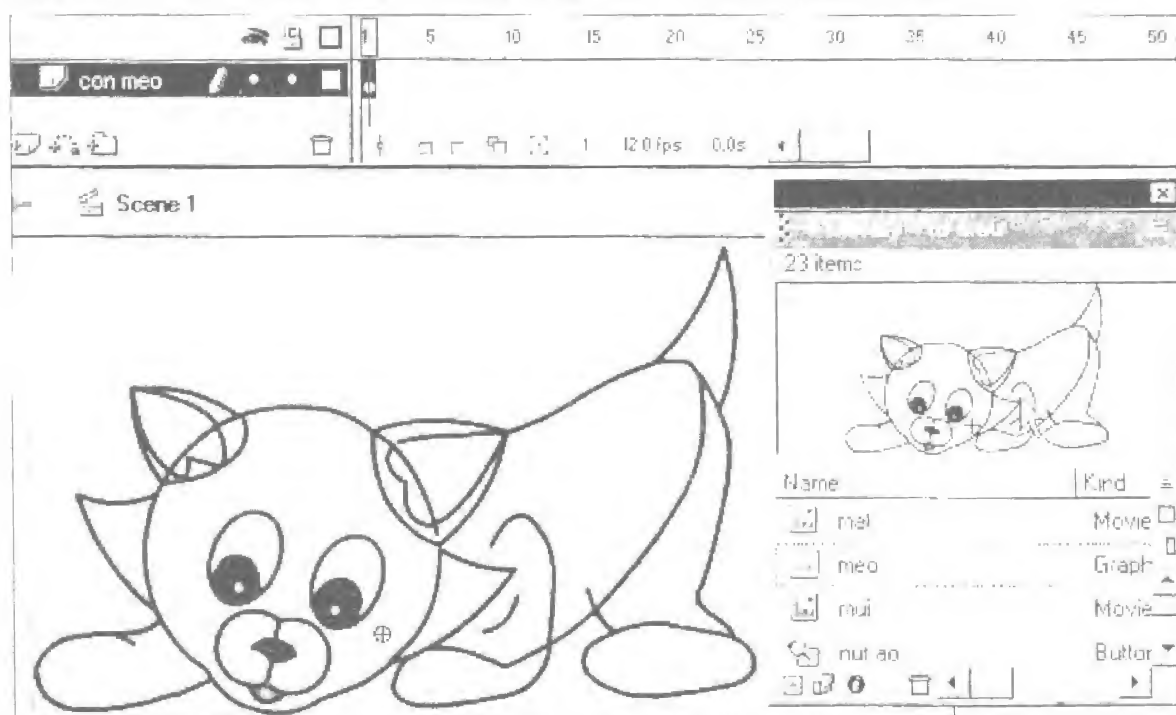
Sau khi đổi màu, bạn lần lượt chọn các keyframe 1, 2, 3, 4, 5, 6 và gán lệnh **stop** cho các keyframe này.



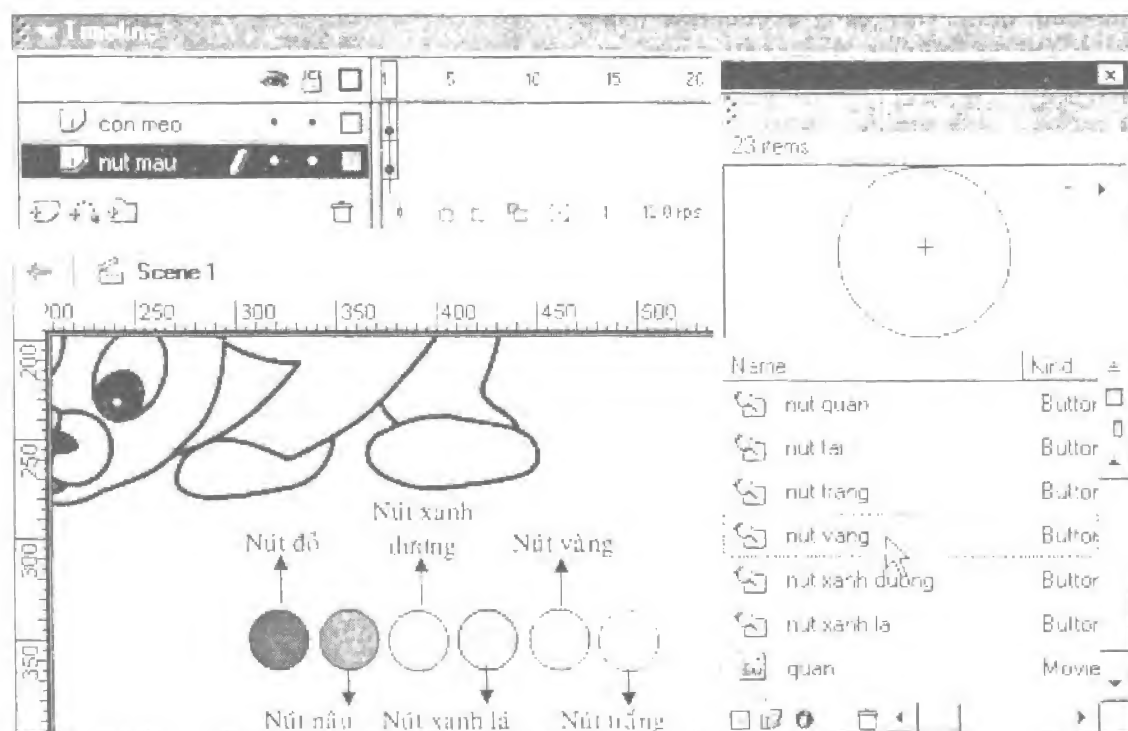
Công việc tạo chi tiết cho bài tập đã hoàn tất, bạn nhấp vào chữ **Scene 1** trên bảng Timeline để trở về màn hình làm việc chính.



Một lần nữa hãy đảm bảo rằng vùng làm việc hiện hành đang ở **Scene 1**. Trên bảng Timeline, tiến hành đổi tên cho **Layer 1** thành layer **con meo**. Sau đó, nhấp kéo Symbol **meo** từ vùng **Preview** của bảng **Library** vào vùng **Stage** như hình minh họa dưới đây.

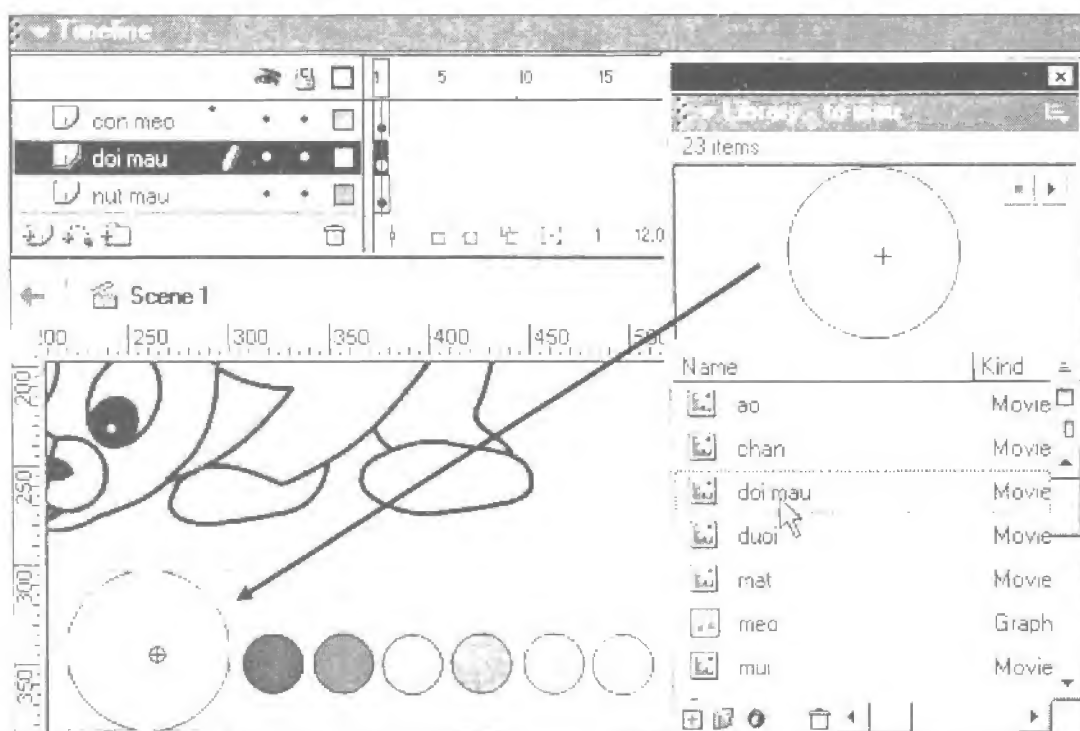


Tiếp theo, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, đổi tên cho layer này là **nút mau** và kéo nó xuống phía dưới layer **con meo**. Bây giờ, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **nút mau**, sau đó kéo lần lượt các Symbol **nút đỏ**, **nút nâu**, **nút xanh dương**, **nút xanh lá**, **nút vàng** và **nút trắng** vào – đặt chúng theo thứ tự từ trái sang phải.

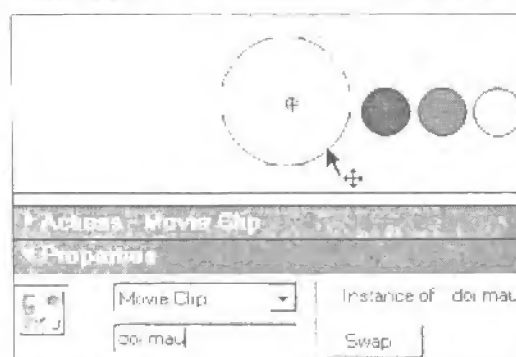


**Ghi chú :** Để định vị cho các nút màu thẳng hàng nhau, bạn hãy chọn **View > Rulers** để hiển thị thanh thước, sau đó kéo các đường giống cần thiết.

Tiếp tục việc thiết kế, bạn nhập vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, đổi tên cho layer này là **doi mau**. Sau đó, nhấp chọn frame đầu tiên của layer **doi mau**, kéo Symbol **doi mau** vào vùng Stage và đặt nó bên trái dãy các nút màu.



Sau khi định vị cho Instance trong vùng Stage, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn Instance **doi mau**. Trên bảng **Properties**, nhập chữ **doi mau** vào mục **Instance Name** để đặt tên cho nó.



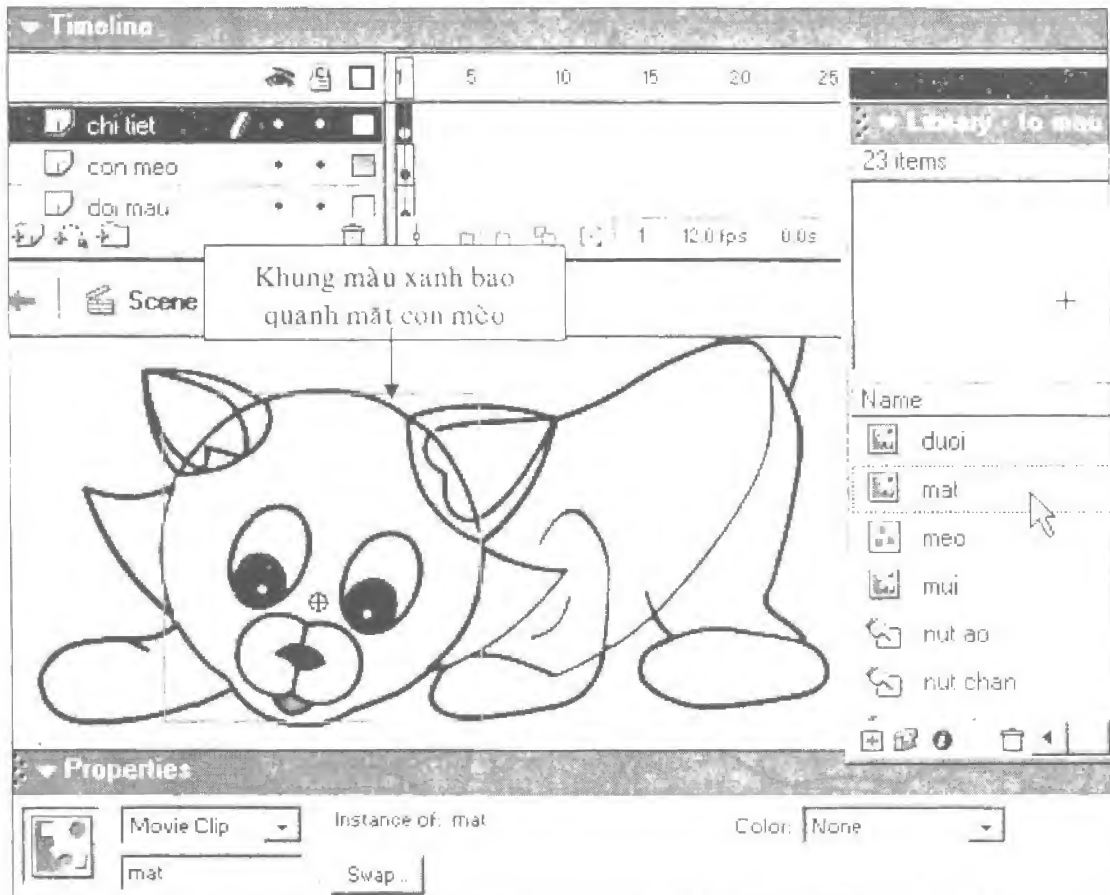
Tiếp theo, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới, đổi tên cho layer này là **chi tiet**.

**Ghi chú :** Trên bảng Timeline, hãy đặt layer **chi tiet** nằm bên trên layer **con meo**.

Bây giờ, nhấp chọn frame đầu tiên của layer **chi tiet**, kéo Symbol **mat** vào vùng Stage và đặt nó ngay phần mặt của con mèo. Sau khi định vị xong, bạn dùng công cụ **Arrow** nhấp chọn Instance vừa đưa vào là **mat** ở mục **Instance Name** trên bảng **Properties**.

**Lưu ý :** Trên layer **chi tiet**, bạn sẽ kéo vào rất nhiều Symbol và phải đặt tên cho chúng. Vì vậy, điều quan trọng cần chú ý là làm sao định đúng vị trí cho các Symbol. Điều này không khó! Hãy quan sát: khi một Instance trong vùng Stage được nhấp chọn sẽ xuất hiện một khung màu xanh bao quanh. Khi đó hãy di chuyển sao cho khung này bao quanh từng chi tiết cụ thể của con mèo.



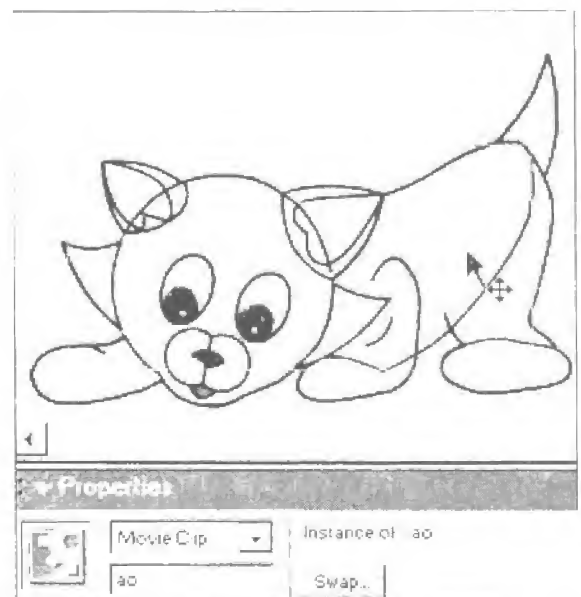


Tương tự như trên, hãy đảm bảo rằng frame đầu tiên của layer **chi tiết** vẫn đang được chọn, bạn lần lượt kéo các Symbol **tai**, **ao**, **quan**, **duoi**, **chan**, **mui** vào và đặt tên cho nó ở mục **Instance Name** trên bảng Properties.

Dưới đây là phần hình minh họa chi tiết cho từng Instance được nhấp chọn và đặt tên (Instance Name).

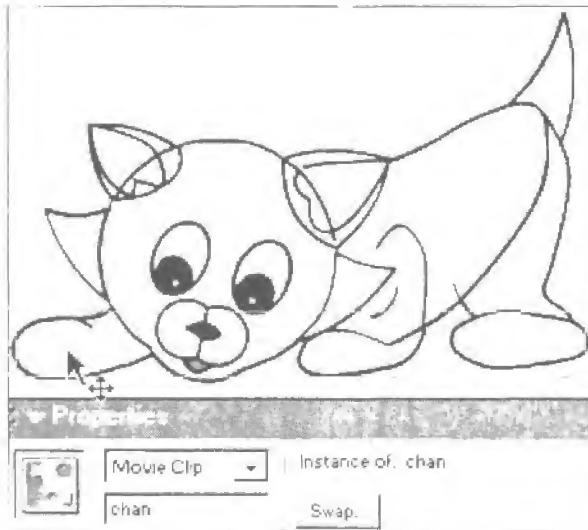


Symbol **tai** được kéo vào.

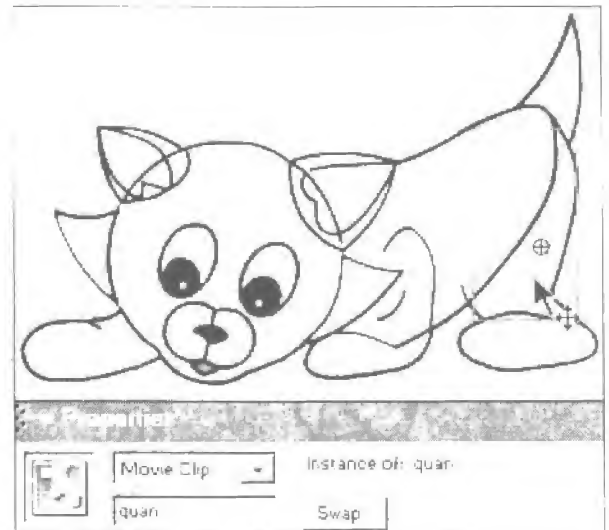


Symbol **ao** được kéo vào.

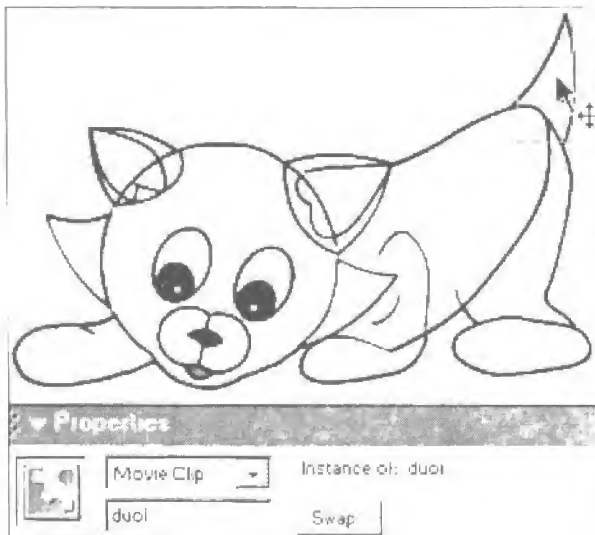




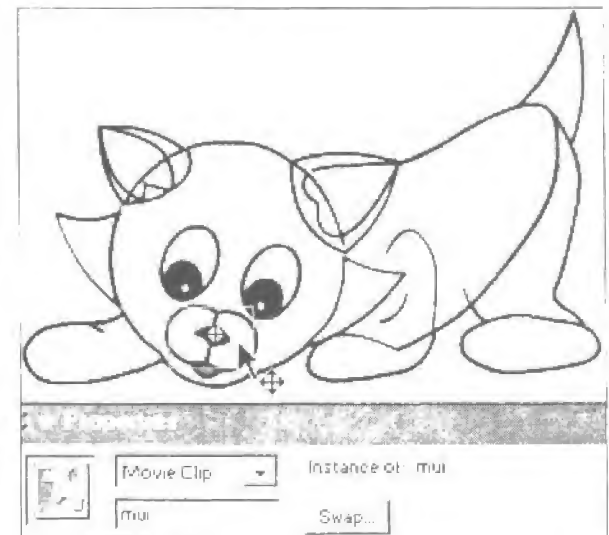
Symbol **chan** được kéo vào.



Symbol **quan** được kéo vào.

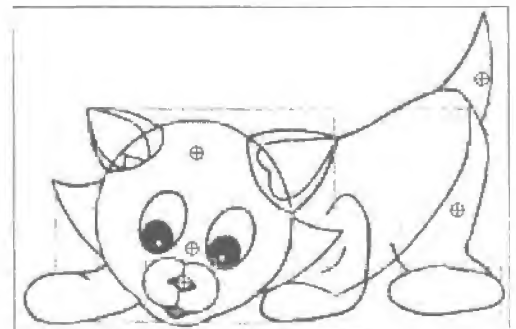


Symbol **duoi** được kéo vào.



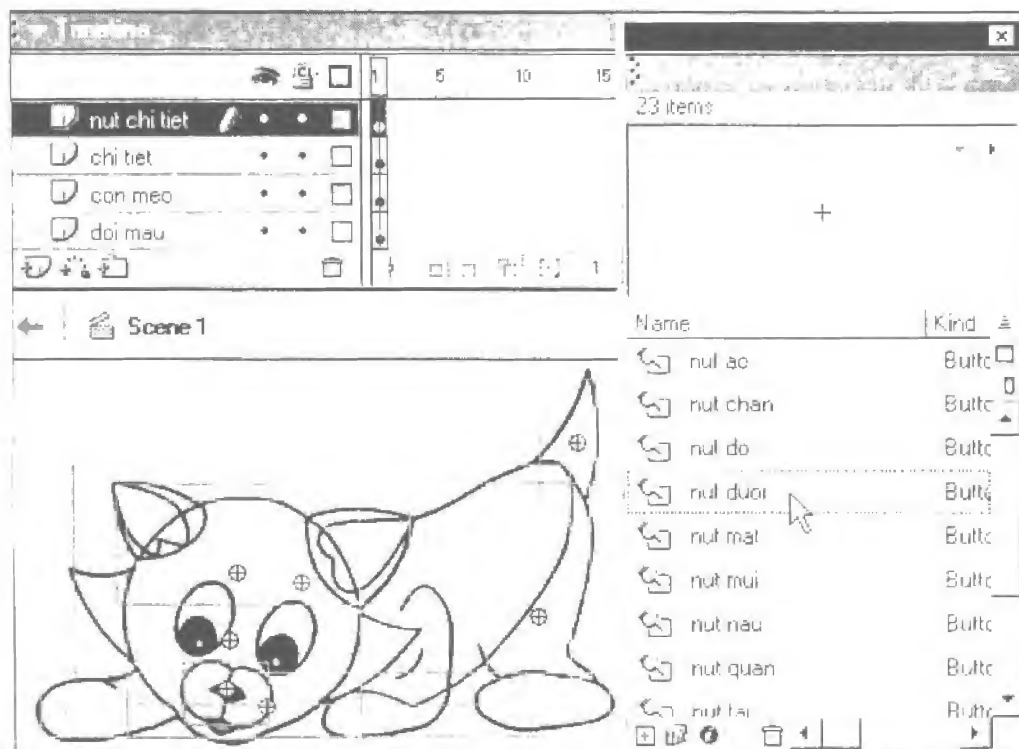
Symbol **mui** được kéo vào.

Sau khi kéo xong các Symbol, nhấp chọn frame đầu tiên của layer **chi tiết**, kết quả nhận được sẽ như hình bên cạnh.



Tiếp tục việc thiết kế, bạn nhấp vào biểu tượng **Insert Layer** để chèn thêm một layer mới (bên trên layer **chi tiết**). Sau đó đổi tên cho layer này là **nút chi tiết**.

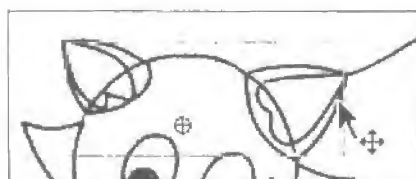
Sau khi đổi tên layer, bạn nhấp chọn frame đầu tiên của layer **nút chi tiết**. Sau đó, lần lượt kéo các Symbol **nút mat**, **nút tai**, **nút ao**, **nút quan**, **nút chan**, **nút duoi**, **nút mui** vào vùng Stage. Vị trí đặt từng Symbol tương tự như ở layer **chi tiết**. Tuy nhiên, trong phần này không yêu cầu đặt tên cho Instance ở mục **Instance Name** trên bảng Properties.



Bây giờ, bạn tiến hành gán lệnh cho các Instance này. (Hãy đảm bảo rằng thanh sừng màu đen trên bảng Timeline đang nằm ở layer nut chi tiet.)

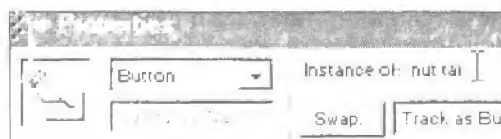


Trước tiên, nhấp chọn Instance **nut tai** và gán đoạn mã lệnh dưới đây:



```
on (release) {
    tellTarget ("/tai") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```

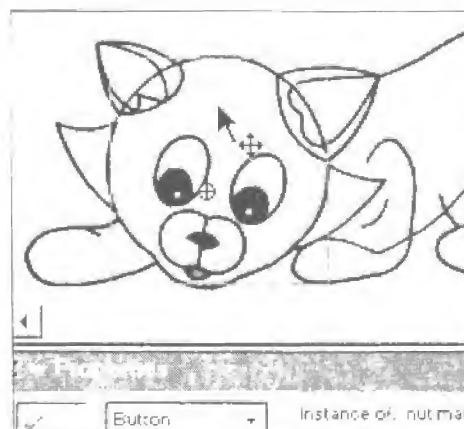
**Lưu ý:** Nếu chọn đúng Instance là **nut tai**, thì trên bảng Properties sẽ hiện chữ **nut tai** ở mục **Instance of**.



Tiếp theo, nhấp chọn Instance **nut mat** và gán vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (release) {
    tellTarget ("/mat") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```

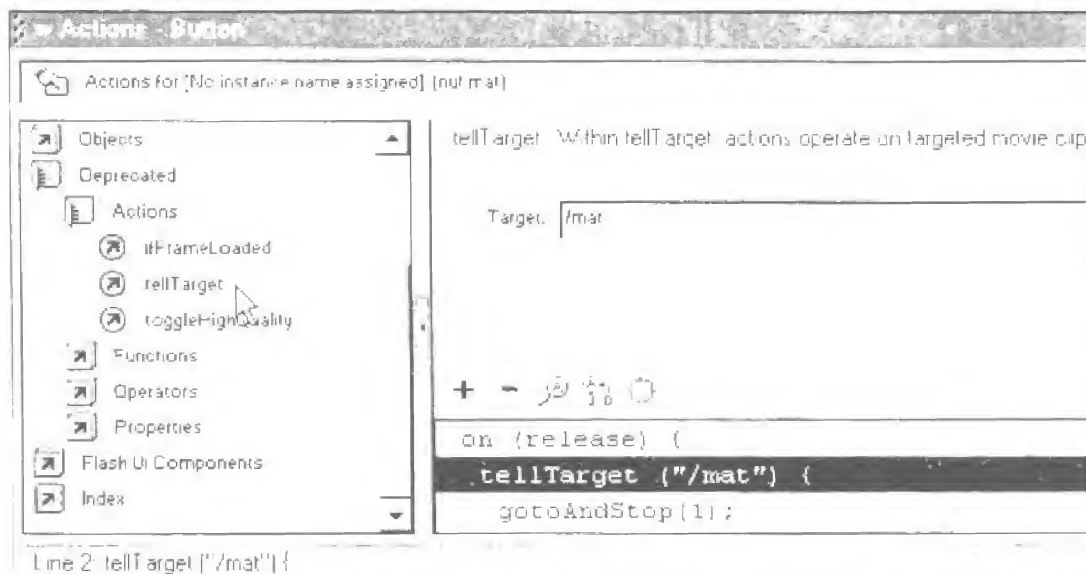
(Xem phần hướng dẫn nhập lệnh ở trang sau).



### Ghi chú:

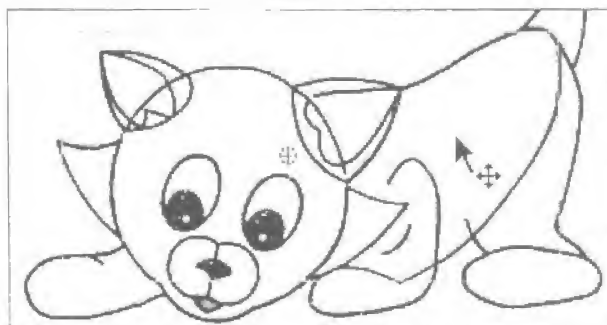
Dòng lệnh **on(release)**: Nhấp chọn **Actions > Movie Control** và nhấp đúp chuột trên lệnh **on** và chọn tùy chọn **release** ở vùng tham số.

Dòng lệnh **tellTarget("/tham số")**: Bạn nhấp chọn **Deprecated > Actions** sau đó nhấp đúp chuột vào lệnh **tellTarget**. Trong vùng **Parameter**, nhấp tham số vào mục **Target**.



Tương tự, nhấp chọn Instance nút ao và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (release) {
    tellTarget ("/ao") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```



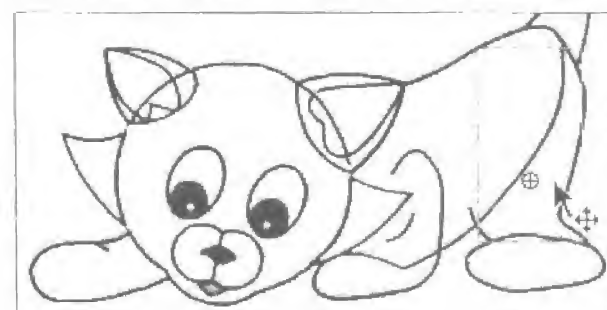
Kế tiếp, nhấp chọn Instance nút chan và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (release) {
    tellTarget ("/chan") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```



Nhấp chọn Instance nút quan và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (release) {
    tellTarget ("/quan") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```



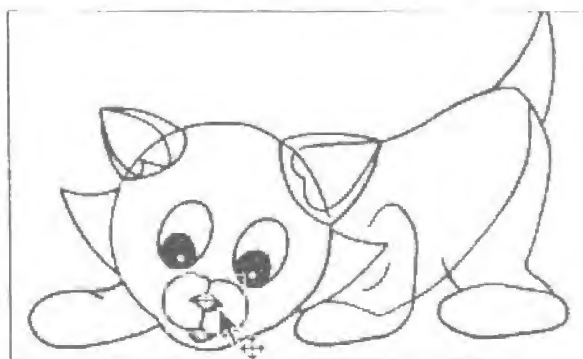
Nhấp chọn Instance **nut duoi** và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

```
on (release) {
    tellTarget ("/duoi") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```



Nhấp chọn Instance **nut mui** và gắn vào đoạn mã lệnh dưới đây:

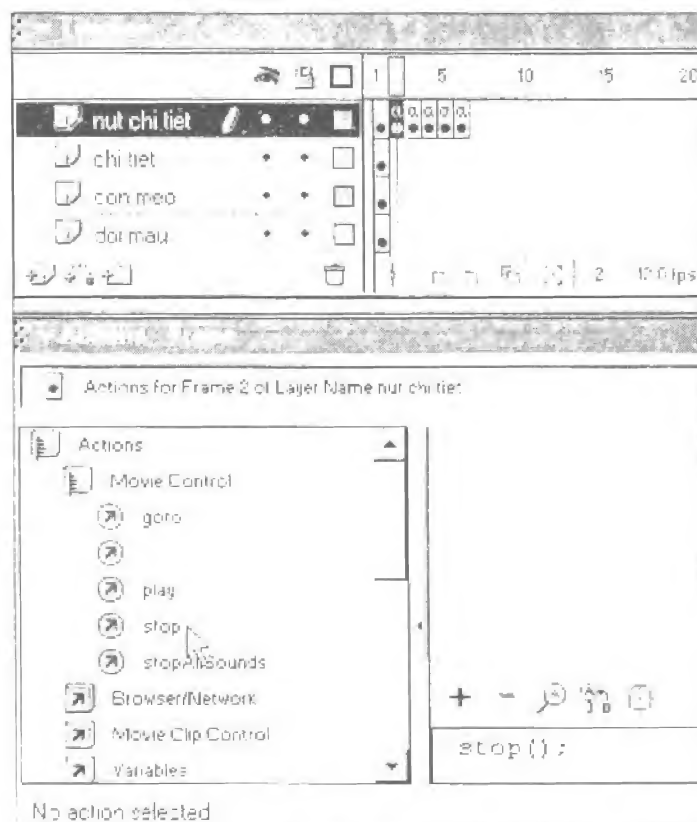
```
on (release) {
    tellTarget ("/mui") {
        gotoAndStop(1);
    }
}
```



Như vậy, công việc gắn lệnh trên các nút: **nut mat**, **nut tai**, **nut ao**, **nut quan**, **nut chan**, **nut duoi**, **nut mui** đã hoàn tất. Hãy kiểm tra lại một lần nữa để tránh việc gắn thiếu lệnh, hoặc gắn sai đối tượng.

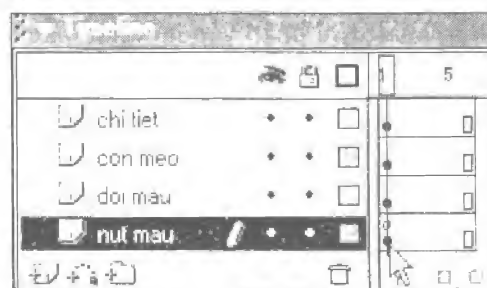
Tiếp tục, trên bảng Timeline lần lượt nhấp chọn frame 2, 3, 4, 5, 6 của layer **nut chi tiet** và nhấn phím **F6** để chèn keyframe.

Sau đó, tiến hành gắn lệnh **stop** tại các keyframe 2, 3, 4, 5, 6.



Sau khi gắn lệnh cho các keyframe xong, bạn nhấp chọn frame **6** của layer **chi tiet**, nhấn phím **Shift** và nhấp chọn frame **6** của layer **nut mau**.

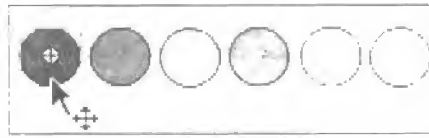
Chọn xong, nhấn phím **F5** để chèn thêm frame trên các layer. Sau đó, nhấp chọn keyframe đầu tiên của layer **nut mau** và gắn lệnh **stop** cho keyframe này.



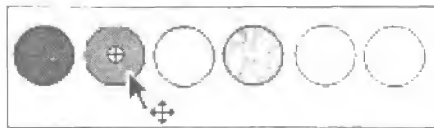
Cuối cùng là việc gán lệnh cho các nút màu.

Các bước tiến hành như sau:

Nhấp chọn Instance nút có màu đỏ và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



Nhấp chọn Instance nút có màu nâu và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



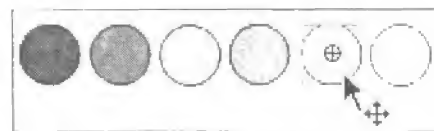
Nhấp chọn Instance nút có màu xanh dương và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



Nhấp chọn Instance nút có màu xanh lá và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



Nhấp chọn Instance nút có màu vàng và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



Nhấp chọn Instance nút có màu trắng và gán vào đoạn mã lệnh bên cạnh.



Như vậy là bạn đã hoàn tất bài tập, hãy nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Enter** để xem kết quả diễn hoạt: Khi nhấp vào một nút màu (đỏ, nâu, xanh dương, xanh cây, vàng hoặc trắng), màu này sẽ xuất hiện ở vòng tròn lớn phía bên phải dãy nút màu. Sau đó, nhấp chuột vào các chi tiết của mèo (mặt, tai, thân, chân, đuôi, mũi) để đổi màu tô vừa chọn cho nó. (Bạn có thể tô các màu khác nhau trên các chi tiết khác nhau của con mèo).

Chúc bạn thành công!

```
on (press) {
    gotoAndStop(2);
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(2);
    }
}
```

```
on (press) {
    gotoAndStop(3);
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(3);
    }
}
```

```
on (press) {
    gotoAndStop(4);
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(4);
    }
}
```

```
on (press) {
    gotoAndStop(5);
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(5);
    }
}
```

```
on (press) {
    gotoAndStop(6);
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(6);
    }
}
```

```
on (release) {
    tellTarget ("/doi mau") {
        gotoAndStop(1);
    }
    gotoAndStop(1);
}
```

# MỤC LỤC

## BÀI TẬP THỰC HÀNH TỔNG HỢP

### THIẾT KẾ WEB VÀ LÀM HOẠT HÌNH

### VỚI MACROMEDIA FLASH MX

BIÊN SOẠN : KS PHÙNG THỊ NGUYỆT - PHẠM QUANG HUY

SỐ TT	NỘI DUNG	TRANG
1.	<b>Giới thiệu</b>	3
2.	<b>Giới thiệu sách mới</b>	8
3.	<b>Bài tập 1 : Vẽ cây bút và nhập chữ</b>	9
4.	<b>Bài tập 2 : Tạo chuyển động cho cây viết</b>	21
5.	<b>Bài tập 3 : Tạo hiệu ứng pháo bông</b>	63
6.	<b>Bài tập 4 : Tạo chữ đom đóm</b>	83
7.	<b>Bài tập 5 : Giải phương trình bậc 2</b>	105
8.	<b>Bài tập 6 : Thiết kế Web với Microsoft Frontpage XP</b>	123
9.	<b>Bài tập 7 : Mô hình động mạch điện một đèn được điều khiển hai nơi.</b>	157
10.	<b>Bài tập 8 : Chọn và tô màu trên từng phần của đối tượng.</b>	191
11.	<b>Mục lục</b>	223

# **BÀI TẬP THỰC HÀNH THIẾT KẾ WEB & LÀM HOẠT HÌNH VỚI MACROMEDIA FLASH MX**

---

Chịu trách nhiệm xuất bản:  
**TS NGUYỄN XUÂN THỦY**

Biên tập:	<b>NGÔ THANH LOAN</b>
Sửa bản in:	<b>PHẠM QUANG</b>
Bìa:	<b>QUANG HUY-HUỲNH PHI HẢI</b>

**NHÀ XUẤT BẢN GIAO THÔNG VẬN TẢI**

---

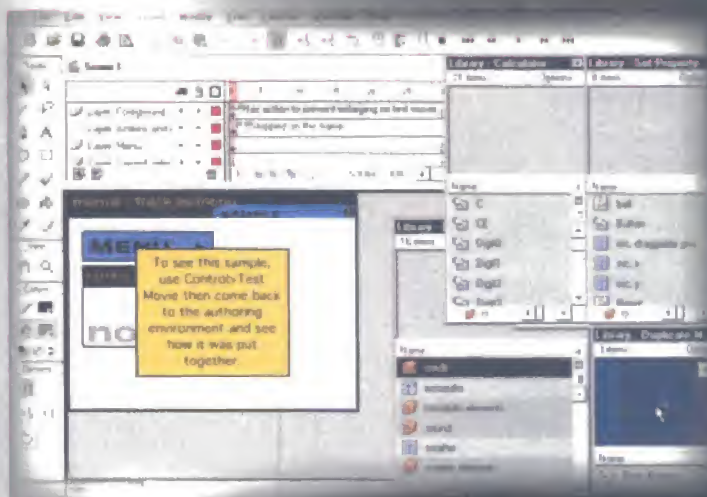
In 1000 cuốn, khổ 20x29 cm. In tại Công ty cổ phần In Bến Tre. Địa chỉ: 32 Thủ Khoa Huân, P3, thị xã Bến Tre, tỉnh Bến Tre. ĐT: 075.822250. Số đăng ký kế hoạch xuất bản: 131/XB-QLXB của Cục xuất bản ngày 29.01.2003, cấp tại Tp Hồ Chí Minh ngày 28.04.2003. In xong và nộp lưu chiểu quý II năm 2003.



# THIẾT KẾ WEB VÀ LÀM HOẠT HÌNH

PHƯƠNG PHÁP HỌC THIẾT KẾ  
WEB VÀ LÀM HOẠT HÌNH NHANH  
VÀ DỄ HIỂU NHẤT

CÁC HÌNH ẢNH MINH HỌA ĐƯỢC  
CẮT TRỰC TIẾP TỪ MÀN HÌNH  
MÁY TÍNH GIÚP CÁC BẠN  
THỰC HIỆN TỪNG BƯỚC SỬ DỤNG  
CÓ HIỆU QUẢ CÁC CÔNG CỤ



## TỰ HỌC FLASH MX BẰNG HÌNH ẢNH

### MACROMEDIA FLASH MX

MỘT CHƯƠNG TRÌNH  
KHÔNG THỂ THIẾU ĐƯỢC  
VỚI CÁC NHÀ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA  
VÀ WEB CHUYÊN NGHIỆP

XEM THAO TÁC BẰNG HÌNH ẢNH  
HỌC NHANH CHÓNG - DỄ DÀNG  
ỨNG DỤNG NGAY NHỮNG GÌ ĐÃ HỌC



DOANH NGHIỆP SÁCH THÀNH NGHĨA TP HỒ CHÍ MINH  
288B An Dương Vương, Q.5, TP Hồ Chí Minh- ĐT/Fax: 8392516

Phát hành

Giá: 50.000đ